

Diversión para todas las edades
Incluye póster página central de Robin Hood
PC Juegos
Guía de juegos para PC
1993
Heart of China
Street Road II
Curso de C
Año 2 • Nº 8 • 1993 • Precio en la Argentina $3,00 - Uruguay $ 5.500
Trucos para GUY SPY
MONKEY ISLAND 2
POLICE QUEST
Robin Hood
RoboSport
HardBall III
ACCOLADE
A-TRAIN CONSTRUCTION SET
SIERRA
SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE
WORDTRIS
SIEGE
PLAYROOM
A-TRAIN
SIMANT
SUPER TETRIS
King's Quest VI
HEIR TODAY, GONE TOMORROW
Microsoft Entertainment Pack 4
AMAZON
GUY SPY

COMPUTACION PARA FUTUROS EXPERTOS

COMPUTACION PARA FUTROS EXPERTOS

PC users

Año IV · Nº 21 · $3,50 · 1993

SHAREWARE

- Sonido en la PC
- PKZIP, LHA, ARJ... ¿Cuál es el mejor compresor?

RECURSOS

- Windows ¿Qué hora es?
- Word: Organice sus archivos sin salir al DOS

MULTIMEDIA

audio, video, voz y animación

COMENTARIOS

SEGURIDAD: ¡ALGUIEN REVISO MIS ARCHIVOS! / SIMULANDO VIDA EN LA PC

Revista Mensual a sólo $3.50

LA RESPUESTA MAS SIMPLE A LOS GRANDES INTERROGANTES QUE PLANTEA LA COMPUTACION PERSONAL



EDITORIAL

En mi carácter de creador y director de esta revista, hoy me voy a tomar el atrevimiento de representar a la mayoría de los usuarios masculinos de computadoras, para rendir desde aquí un sincero y afectuoso homenaje a una nutrida legión de "víctimas" que han producido esas maravillosas máquinas.

¿Quiénes son estas "víctimas" de las computadoras? Ni más ni menos que todas las esposas, novias, amigas y madres que en ciertas oportunidades se ven un poco desplazadas por esa "enemigas" con chips y lucecitas, en las cuales la mayoría de los esposos, novios, amigos e hijos gastan más dinero y le brindan más cuidados.

Cuántas veces las esposas, aburridas de observar a su amado pulsar y pulsar teclas, totalmente abstraído por el nuevo programa que compró, se irán a dormir solas y su esposo lo hará unas dos o tres horas después. O cuántas veces las madres deben llamar cientos de veces a sus hijos para comer, pues éstos fueron absorbidos por un juego en el que sólo les quedan dos vidas, y no tiene "PAUSE". Y las pobres novias, que deben esperar y esperar, y por último llegar tarde al cine, a bailar, o donde hayan programado ese día salir.

Pero no se desesperen; un buen método es que ustedes, mujeres mártires de las computadoras, levanten su estandarte y reivindiquen su postura.

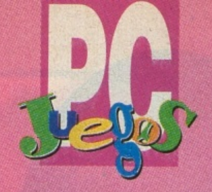
Para hacerlo les doy un consejo: tomen los diskettes , comiencen a cargar cada uno de los programas, y ejecútenlos (no se preocupen pues no podrán hacer ningún daño siempre y cuando no los borren utilizando comandos como DEL, DELETE o FORMAT) luego de probarlos todos, quizá algún juego o programa de dibujo o de música seguro que les agradará y atrapará; ahí sí: pásense todo el tiempo que puedan usándolo, tal vez sean ustedes quienes luego se acuesten dos o tres horas tarde, si no es que compran su propia máquina.

Ya que no van a poder contra ellas, únanse.

Otro consejo para la esposas: preparen una cena exquisita y, un ratito antes que llegue su esposo, aflojen los tapones, cenar con velas es mucho más romántico y la "enemiga" será hábilmente vencida.

Luego de este sencillo homenaje, entre broma y realidad, en nombre mío y de todos los usuarios masculinos de computadoras les agradecemos al sector femenino de la familia por ser tan buenas y complacientes con nosotros.

SERGIO CLAUDIO MICHINI



EMPRESA EDITORA
MAGAZINE PUBLISHING S.R.L.

DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS

DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
GIANNI SABBIONE
MARIO GRUSKOIN

COLABORADORES
EDUARDO A. CRAVIOTTO
MARCELO FERNANDO DAMONTE
FERNANDO J. RICCIO
MARTIN G. RODRIGUEZ

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS

JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
JAVIER MILLER

ARMADO
KARINA JERKOVIC
JUAN CARLOS COHEN

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
LUIS VILLAR

SERVICIOS FOTOGRAFICOS
BKV-FOTOGRAFIA PUBLICITARIA

GERENTE COMERCIAL
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

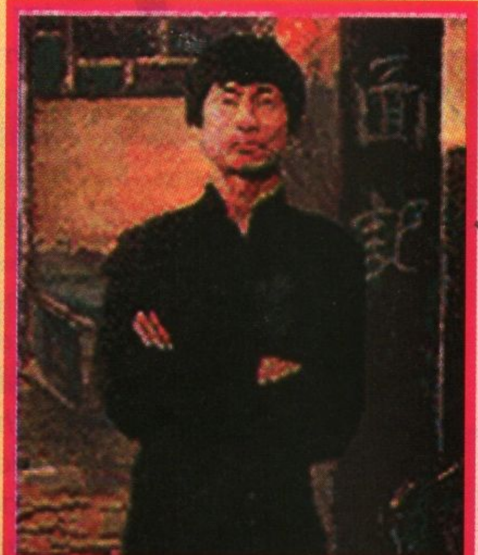
JEFE DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ



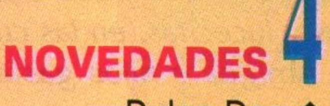
DISTRIBUIDORES
Capital: M.Cancellaro e Hijo **Interior**: D.I.S.A **Uruguay**: Martínez -Sanabria. Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna. **PC JUEGOS** es una pubicación mensual de Editorial MAGAZINE PUBLISHING SRL, A. Alsina 2129 (1090) Buenos Aires, Argentina. Tel.: 951-6071 / 953-7635 / 954-1910/1911 Fax (541) 954-1791. Enero de 1993 Registro de la propiedad intelectual en trámite.

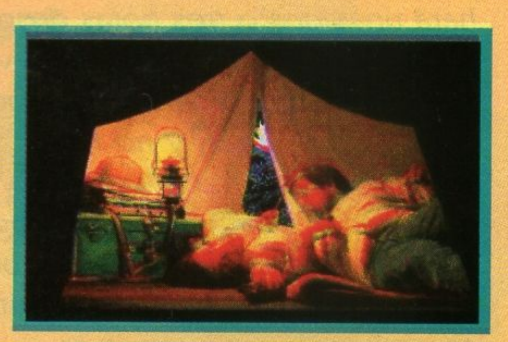
Impreso en I.P.E.S.A. Magallanes 1315 Capital Federal.

SUMARIO



Heart of China

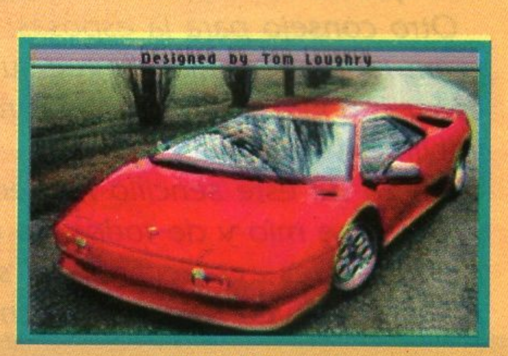




Amazon

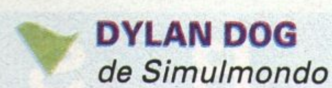


Elvira I



Test Drive III

NOVEDADES



DYLAN DOG
de Simulmondo

En esta oportunidad nos llegan desde Italia una serie de aventuras-arcades. Estas pequeñas aventuras traen una mezcla de historietas o comics en donde uno elige, por medio de opciones, los distintos caminos a seguir. A esto hay que agregarle un excelente arcade en donde la animación del personaje nos hace recordar los excelentes movimientos del Prince of Persia. Debemos recorrer distintos lugares diabólicos y protegernos de vampiras sexys, zombies, fantasmas y todo tipo de seres mutantes.

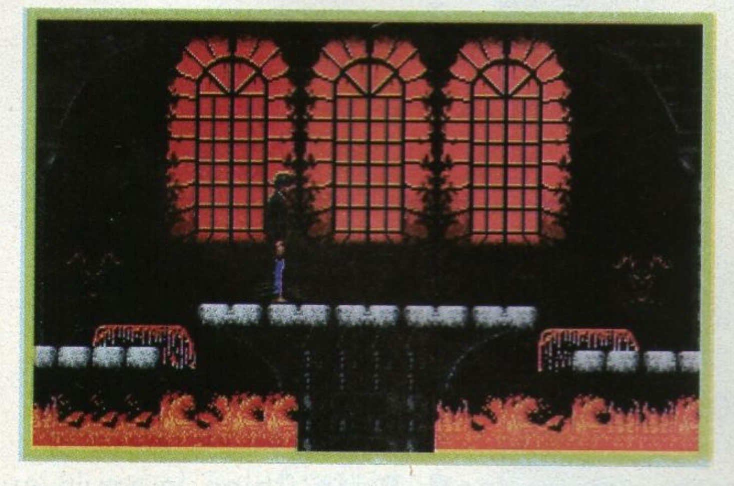


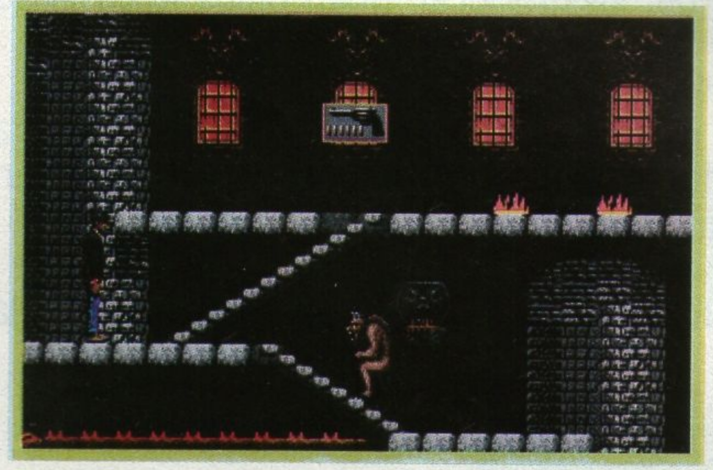
Dylan Dog

Simulmondo mes a mes saca a la venta distintos capítulos de esta serie, como Dylan Dog o DIABOLIK, en donde el estilo es similar, y en este último el protagonista nos hace recordar (a los que no somos tan jóvenes) al personaje de historieta Phantomas.

Estas aventuras poseen una muy buena calidad gráfica, una muy buena animación y un excelente guión como para atraparnos hasta que logremos resolver el enigma.

Junto con la aventura viene un pequeño manual que, además de ser la protección del programa, el mismo incluye las soluciones de la aventura anterior.





Dylan Dog



THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES
de Electronic Arts

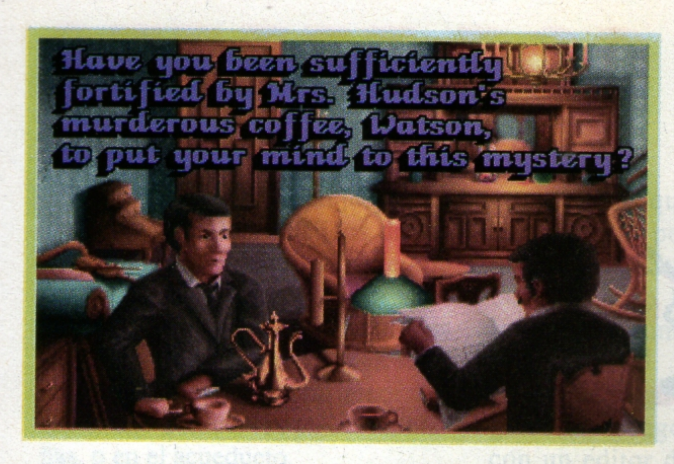
Londres, 1882. Para el inspector Lestrade del Scotland Yard, el caso estaba cerrado, pero en la mente deductiva de Sherlock Holmes todavía existían muchos puntos sin resolver. A partir de este momento usted toma el rol del extraordinario detective, creado en la inagotable imaginación de Sir Arthur Conan Doyle...

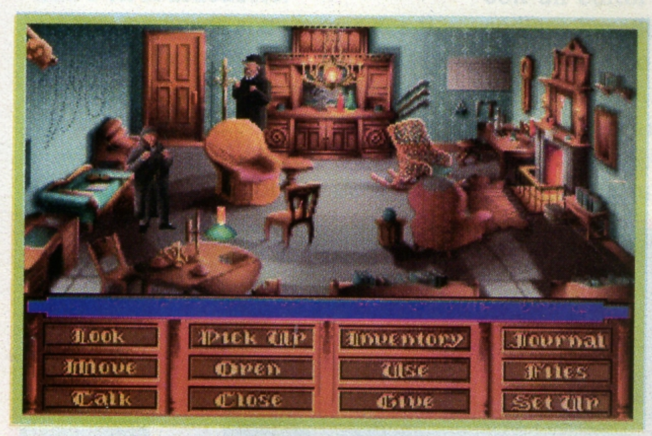
Tendrá que recorrer toda la ciudad de Londres y sus alrededores en busca de pistas, interrogando a todos aquellos que fueron testigos de un asesinato o que están relacionados de alguna manera con la víctima. Cabe recordar que encontrará personajes extraños, quienes quizás, por una razón u otra, no le digan toda la verdad o le oculten información.



The Lost Files of Sherlock Holmes

Esta compañía de software, Electronic Arts, no se caracterizaba por producir aventuras y mucho menos de este tipo, pero luego de observar las primeras imágenes nos encontramos ante una verdadera revelación en materia de gráficos, animación, música y voces (para placas de sonido) y, junto a todos estos items, un argumento por demás atractivo.





The Lost Files of Sherlock Holmes

Desde estas páginas le damos la bienvenida a Electronic Arts en las aventuras y desde ahora nos alegramos de contar con una nueva empresa que se dedica a los amantes de este género.



NO GREATER GLORY
de Strategic Simulations Inc.

Esta empresa de software comúnmente se dedica a realizar juegos estratégicos, pero en esta oportunidad nos trae un muy buen simulador de la Guerra Civil que entre los años 1861 y 1865 tuvo lugar en los Estados Unidos de América.

En este juego de estrategia uno puede tomar el lugar de Abraham Lincoln o de Jefferson Davis, durante la Guerra Civil que sacudió todos los aspectos de la vida de ese país, dividiéndolos en dos sectores los del Norte y los del Sur.

Podremos desarrollar grandes estrategias políticas y económicas y tomar decisiones que determinarán los futuros acontecimientos históricos.

Podremos, como cabeza de gobierno, movilizar los ejércitos, cambiar a sus generales (a quienes guiaremos) y organizar estratégicamente los puntos de combate. El escenario de esta histórica contienda va desde el norte de Virginia hasta el sur de Louisiana, y desde St. Louis hasta Jacksonville, Florida.

Para lograr el triunfo en este juego de estrategia deberemos realizarlo sin alterar la historia, aunque podemos probar cambiándola, a ver qué pasa.

Por las características del simulador se parece más a un entretenido juego de mesa que a uno de computadoras.

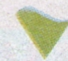


No Greater Glory

Es una buena oportunidad para intentar cambiar los hechos históricos en un entretenido y muy completo juego de estrategia



No Greater Glory



ROBOCOP III
de Ocean

Otra vez el policía mitad humano y mitad máquina vuelve a poner el orden en las calles de Detroit.

En esta oportunidad, este arcade cuenta con grandes gráficos y muchas opciones de juego. Desde el inicio se puede elegir entre dirigirse directamente al arcade o ver las animaciones (que son muy buenas) con que vienen acompañadas las escenas de acción.

Por suerte Ocean comenzó a dejar de lado las máquinas más pequeñas para ingresar de lleno al mundo de las computadoras de 16 bits.

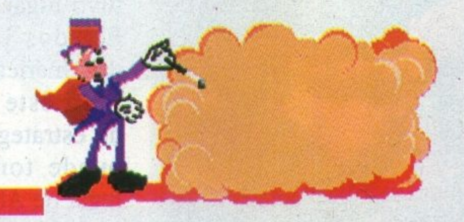
Como sus arcades anteriores, éste también cuenta con excelentes gráficos y buen sonido.

La acción en este juego consta de cinco partes, dos de ellas de rescate de rehenes, en donde la precisión de los disparos debe ser exacta, y se debe poner extremado cuidado en no lastimar a ningún inocente.

Otra de las misiones es la de búsqueda y eliminación de los enemigos en las calles; para recorrerlas y localizarlos debemos hacerlo en nuestro veloz automóvil totalmente equipado.

Las dos últimas son de lucha, una contra ninjas y la otra contra un robot, pero en esta oportunidad desde el aire, ya que en este juego Robocop puede volar.

Con muy buena música y gráficos vectoriales de muy buena calidad, Ocean nos brinda un excelente arcade con el que pasaremos varias horas de entretenimiento.



TRUCOS

GUY SPY

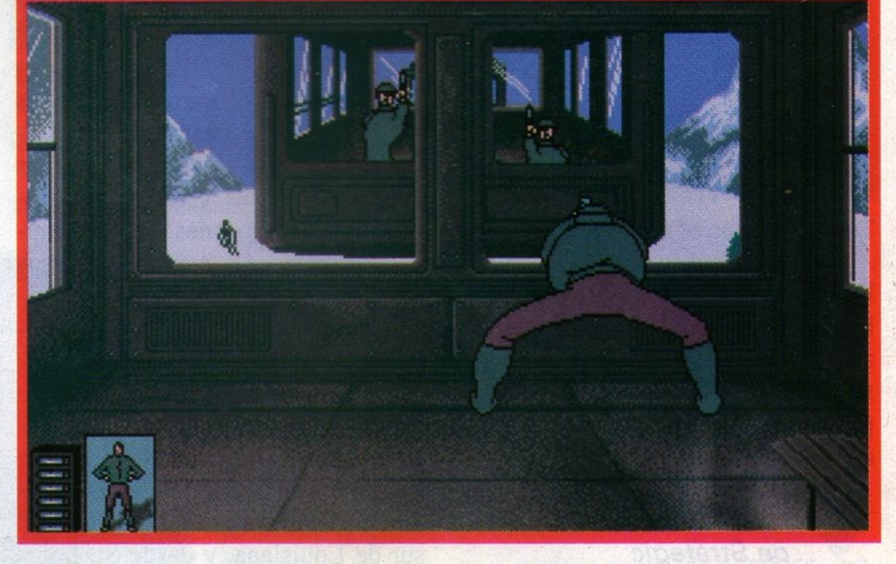
de Ready Soft

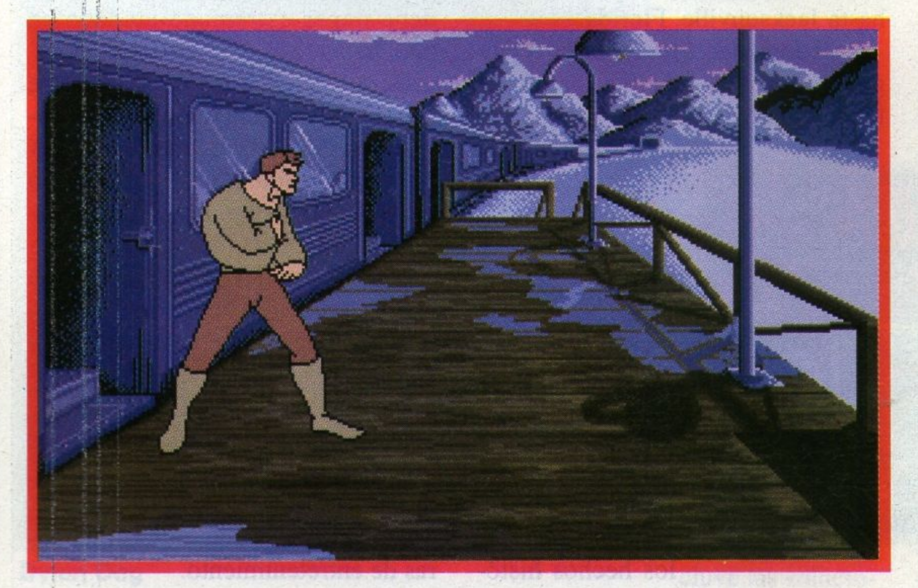
Nuestro lector amigo Andrés Giuffre, que vive en Capital Federal, nos envió este buen truco para poder pasar directamente a cualquier nivel de este juego de Ready Soft.

Cuando comenzamos a jugar, en el primer nivel debemos pulsar simultáneamente CTRL + S para grabar el juego. Esto creará un archivo GUYSPY.SAV que tan sólo ocupa un byte.

Luego debemos salir al DOS y cargar el PCTOOLS o el XTREE-GOLD o algún programa que pueda editar en hexadecimal y que no altere la cantidad de bytes.

Al editar este archivo veremos el número hexadecimal 01, este número corresponde al nivel que hemos grabado.





Luego lo modificamos por el número del nivel que deseamos jugar, éste no puede excederse de 07 en hexadecimal y nuevamente ejecutamos el GUYSPY. Después, cuando el personaje baja las escaleras del subterráneo pulsamos CTRL + L, y de esta manera cargaremos el nivel que hemos elegido.

Gracias Andrés por el truco, y con respecto al poster del SPACE QUEST IV por el momento no podrá ser pero el del SPACE QUEST V seguro que sí.

STREET ROD II

de California Dreams

Street Rod II es un juego con el que los fanáticos de los autos se deleitan frente a la pantalla de su monitor.

Con unos gráficos algo mejorados con respecto al primero de la serie se puede competir en un recorrido recto, uno con curvas en las montañas, o en el acueducto.

Otras opciones son: cargar dos tipos diferentes de naftas, cambiar el diferencial, el motor, y demás partes del automóvil.

Al comenzar el juego sólo se tienen 1200 dólares, con los cuales algunos jugadores se cansan tratando de conseguir dinero u otros no saben cómo invertirlo. En el siguiente truco, siempre que uno quiera, podrán llenar sus bolsillos con la importante suma de U$S 65.535.

Entre al juego y grábelo. Luego, con un editor de códigos hexadecimales (como el del PCTOOLS.) edite el archivo HOTROD*.SAV (siendo * el número de grabación del juego).Allí, los bytes a cambiar están en la posición 37 y 38, donde encontrará cualquier código; modifíquelos por FF FF, y así su juego tendrá el dinero previsto. Luego cargue la partida grabada.

Sebastián Enrique

REVOLUCION EN EL MERCADO INFORMATICO



EMPRESAS QUE YA SE ASOCIARON AL SHOPPING TELEMATICO

• **LDF**	Hardware y software.	• **House Ware**	Shareware.
• **Beltron**	Mayorista de hardware.	• **Computec**	Hardware, mantenimiento.
• **Brian Project**	Shareware.	• **Array**	Hardware, software.
• **CDI**	Shareware.	• **InfoSolutions**	Hardware, mantenimiento.
• **Kenro**	Hardware.	• **Byt Argentina**	Hardware, software Novell.
• **Estudio Shareware**	Shareware.	• **Set House**	Software educativo.
• **Squadron REM**	Hardware, software.	• **Cygnus Data**	Productos para multimedia.
• **C&N**	Shareware.	• **EXO**	Monitores, software, redes.
• **NextVision**	Shareware.		

Guía de juegos para PC 1993

Algún tiempo atrás surgió la idea de hacer para este mes, un número que fuese distinto de los que habitualmente les brindábamos. Se me ocurrió que era propicio realizar una especie de guía en la cual estuvieran todos los juegos más importantes o los que hayan marcado una época por sus características gráficas, de sonido, de animación o tan solo por su argumento.
A continuación, junto a Eduardo Craviotto, Marcelo Damonte y Martín Rodríguez hemos elaborado esta guía que contiene un amplio espectro de juegos, que abarca desde los arcades hasta las aventuras, pasando por simuladores y juegos de ingenio y desde los primitivos hasta las últimas versiones Quizás algunos buenos juegos nos quedaron en el tintero o mejor dicho en el diskette, pero tratamos de ser lo más sintéticos posible y el resultado es esta nota, que esperamos disfruten leyéndola, como nosotros disfrutamos haciéndola.
S.C.M.





AMAZON "Guardians of Eden"

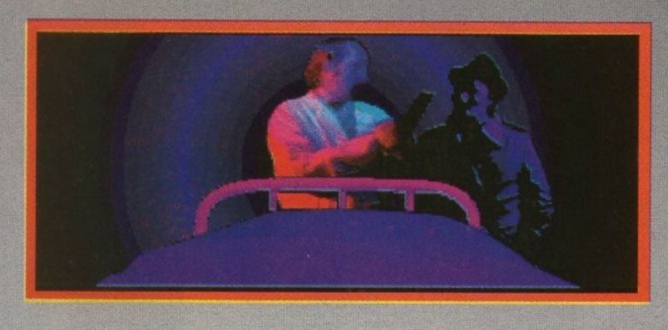
A fines de la década del 50 comienza esta nueva y excelente aventura de Access, en donde un joven científico emprende una investigación sobre las peligrosas y calurosas tierras del Amazonas.

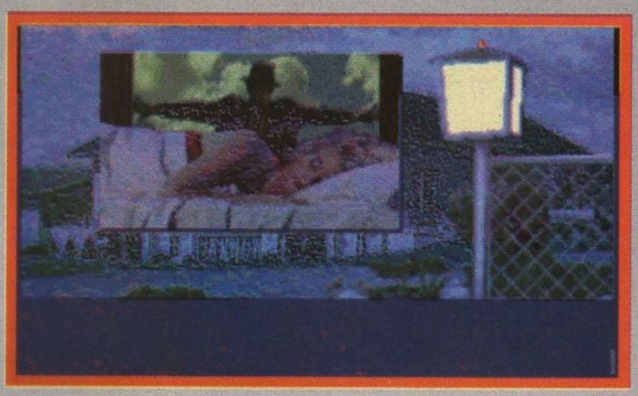
Esta aventura cuenta con siete capítulos, en donde deberemos demostrar nuestra sagacidad para resolver cada uno de ellos.

Una de las características más importantes es que, como ya lo hiciera esta empresa en LINKS386PRO, este juego puede verse en superVGA, es decir que viene incorporado dentro del juego una gran cantidad de archivos VESA para ser utilizados con cualquier placa de video VGA y poder, de esta manera, lograr una mayor resolución. Los que posean VGA de 256K no deben desanimarse, porque también viene para esta resolución.

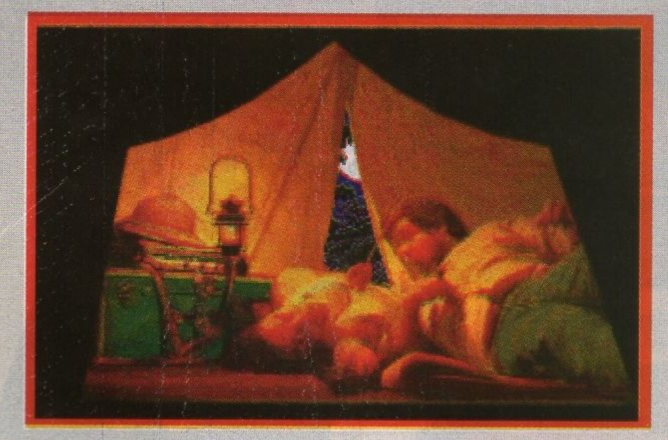
Desde su presentación hasta una vez ingresado en el juego esta aventura cuenta con gran cantidad de imágenes animadas y, como ya es costumbre, el menú de juego se activa por teclado o mouse, siendo este último el más práctico para el desarrollo de la misma. Podremos dar instrucciones con sólo pulsar el menú de opciones correspondiente.

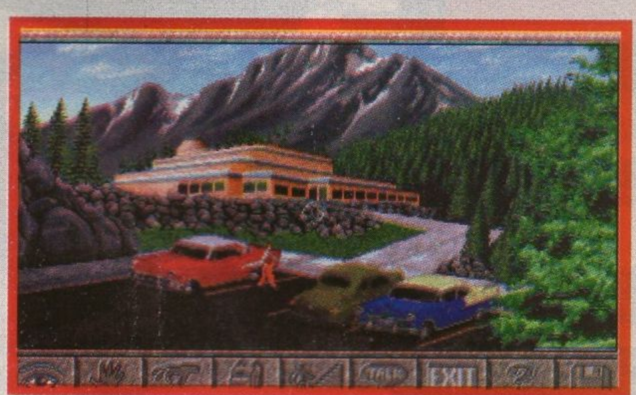
Si Mean Street marcó una nueva etapa en las aventuras interactivas, Access con Amazon vuelve a marcar el inicio de otra época para este tipo de juegos.





Countdown





Amazon

COUNT DOWN

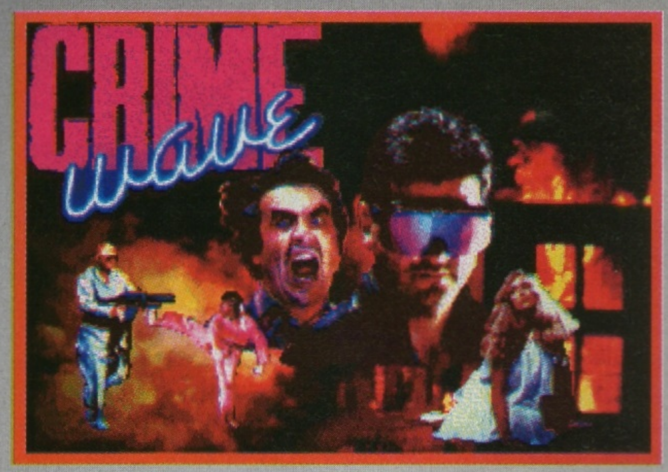
Esta es una excelente aventura interactiva en donde se aúnan el suspenso, la intriga, el espionaje, la necesidad de desbaratar un grupo de terroristas; descubrir al asesino de Frank Mcbain, hasta llegar a desconectar una bomba colocada en las catacumbas de París, y así evitar el comienzo de la destrucción del planeta.

El programa está íntegramente digitalizado, con muchas animaciones y con el sistema de sonido RealSound, que hace maravillas en el pequeño parlante de la computadora. El programa viene con un manual el cual nos da una guía orientativa para introducirnos en la historia, y elementos que debemos usar para poder terminarlo. Requiere una PC compatible con un mínimo de 8 MHz de velocidad, 640 KB de memoria y placa de video VGA o MCGA en el cual se usan los 256 colores.

Para realizar este programa se confeccionaron íntegramente los escenarios en maquetas donde los realizadores movían los distintos elementos para fotografiarlos. Las escenas animadas fueron actuadas y filmadas, y luego se llevaron a la computadora. El argumento es muy atractivo y nos da la posibilidad de ser agentes secretos, por lo menos durante las 96 horas que tendremos para salvar el mundo... ¡inténtelo!... no se arrepentirá.

CRIME WAVE

Un poderoso grupo de terroristas y narcotraficantes ha tomado el control de una de las ciudades más importantes de los Estados Unidos y, para asegurarse el control, no sólo



Crime Wave



Links

reclutaron pandilleros, sino también mercenarios, guerreros ninjas, y los más mortíferos robots que la tecnología es capaz de crear.

Pero todo esto no parecía ser suficiente, así que como medida de precaución y con el único fin de demostrar su superioridad, el líder de la banda ordenó el secuestro de la hija del presidente de ese país. El plan se llevó a cabo con éxito, y los maleantes advirtieron que si la policía o el ejército trataban de rescatarla la chica moriría.

El presidente, temiendo por la vida de su hija, impidió que las autoridades intervengan, pero ordenó al mejor agente de los servicios especiales la difícil misión de rescatarla.

Así que, con el apoyo de las mejores armas, el intrépido héroe se lanza de lleno a la aventura y comienza la difícil misión de rescatar a la muchacha sana y salva y desarticular para siempre a la temible organización terrorista.

En esta ocasión, la compañía de software ACCESS nos presenta un arcade en el que la acción es constante, con excelentes gráficos, música (sólo por el parlante interno de la PC), y soberbios FX.

Pese a su alto grado de dificultad no es imposible terminarlo, ya que se nos permitirá elegir entre tres niveles de dificultad.

Esta joya del software corre perfectamente en XT y AT, disco rígido y monitor EGA o VGA.



Links

LINKS y LINKS 386 PRO

La firma ACCESS SOFTWARE proporciona en estos juegos una excelente alternativa para los amantes del golf. La calidad de los gráficos es para destacar como en otros juegos de esta compañía. La primera versión de LINKS corre en un equipo 286 con VGA y la versión LINKS 386 exige un procesador 386 con 4 MB de RAM como mínimo, como así también una plaqueta de video de, al menos, 512 KB compatible con su correspondiente archivo VESA. También existe una versión de LINKS para el entorno WINDOWS.

Los poseedores de plaquetas de sonido se verán recompensados por la sensación de estar disfrutando los sonidos de la naturaleza; lográndose con la combinación de imagen y sonido un sorprendente realismo.

Se pueden agregar otros escenarios a los que ya trae el juego, los cuales son opcionales.

Los conocedores del deporte podrán ensayar todo tipo de golpes y tener en cuenta todas las variables que puedan afectar a los mismos. El manejo del juego es sencillo utilizando el mouse.

Hardware requerido (LINKS común): VGA y disco rígido.

LINKS 386: 386, disco rígido, VGA con plaqueta de al menos 512 KB y 4 MB de RAM como mínimo.

MARTIAN MEMORANDUM

La historia de esta aventura comienza cuando Murphy es contratado para rescatar a la hija de un poderoso millonario, que fue raptada.

Los gráficos en su totalidad son fotos digitalizadas y las animaciones son películas digitalizadas en donde fueron combinados los movimientos con el sonido que por el parlante de la PC o bien por tarjeta de sonido, nos brindan una excelente sintetización de voces y sonidos ambientales por el ya conocido sistema RealSound.

Los programadores, antes de realizar la aventura gráfica, filmaron una película con los actores en escenarios reales, tales como la estación del tren o el Hotel Plaza, y luego las volcaron al juego; en otros usaron el mismo método que en la aventura COUNTDOWN, que consiste en hacer maquetas.

La gente de ACCESS logró com-

pactar las imágenes a más del ochenta por ciento, con un buen efecto de descompactación casi imperceptible por la excelente velocidad en que éste se realiza.

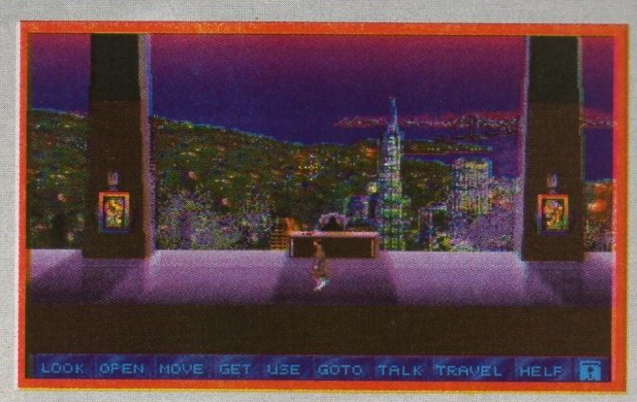
Requiere para su uso PC compatible o superior, sistema operativo MSDOS 3.2 ó superior, memoria 640 KB y 530 KB mínimo libres de RAM, Video VGA o MCGA solamente y disco rígido con 7,5 MB libres de memoria. En su instalación en el disco rígido aparecen unas imágenes de muy buena calidad en donde se nos indica qué está haciendo la máquina en cada momento.

MARTIAN MEMORANDUM, de ACCESS, posee un excelente argumento, gráficos y sonido, que sin lugar a dudas llegarán a atraparlo hasta que logre resolver el caso.

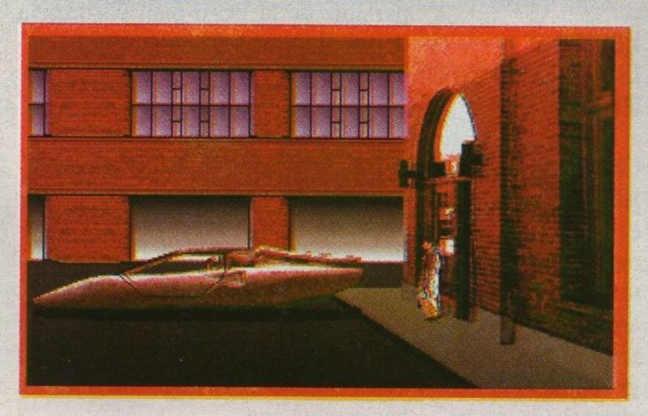
MEAN STREET

Esta fue la incursión de esta compañía en el mundo de las aventuras interactivas y, a partir de este momento, comenzó a producir aproximadamente una por año, las cuales son muy esperadas por los fanáticos.





Martian Memorandum



Mean Street

En el "Mean Streets" la empresa comenzó con su estilo característico de imágenes filmadas y digitalizadas, y también con sonidos de muy buena calidad con las pequeñas posibilidades que brinda el pequeño parlante de la PC.

El argumento es atractivo e interesante: el protagonista fue contratado por la hija de un importante científico que aparentemente se suicidó y él (o mejor dicho usted) debe encontrar la verdad, valiéndose de su sagacidad y las pistas que se le irán presentando.

Es una muy buena oportunidad para iniciarse en las aventuras; si a usted le gusta y no la jugó, no se pierda entonces la oportunidad de hacerlo.



ALTERED DESTINY

Si bien esta compañía se caracteriza por realizar excelentes simuladores, ya sean deportivos o de combate, también han tenido varias incursiones en el mundo de las aventuras, y ésta es una de ellas.

La historia comienza cuando un científico invita a su novia a mirar unos videos en su casa y por extrañas razones es teletransportado a otra dimensión por medio de la pantalla de su viejo televisor.

En un mundo hostil y muy distinto del nuestro deberá por todos los medios volver a encontrar la puerta para regresar a su dimensión.

Con gráficos EGA, muy buenos dibujos y un simple pero buen uso de las tarjetas de sonido ingresaremos a otro estilo de juegos interactivos.

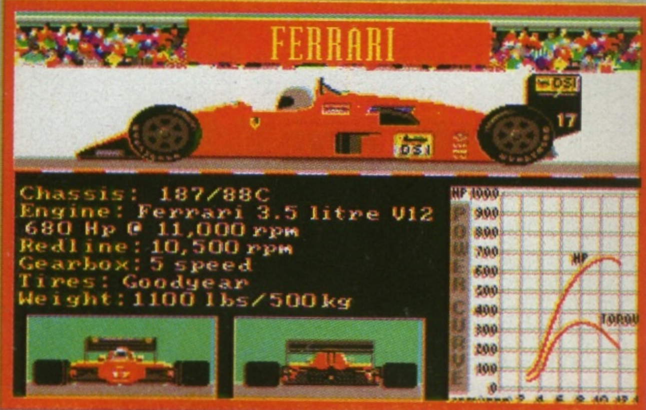
Esta aventura no muy difundida de Accolade es una buena variante para disfrutar frente a nuestras pantallas.

GRAND PRIX CIRCUIT

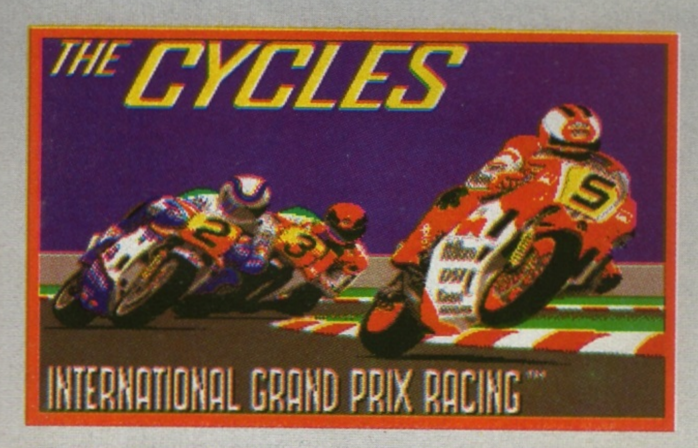
Seguramente el primer juego de autos que adquiere cualquier nuevo usuario sera el "G.P. CIRCUIT", uno de los mejores simuladores de carreras de formula uno, que ya es todo un clásico.

Este gran programa es de los más completos y nos da, en primera instancia, la posibilidad de elegir: la práctica de un circuito, carrera simple, o campeonato mundial. Al entrar a cualquiera de estos menúes se nos da la opción de seleccionar el auto con el que correremos, pudiendo elegir entre un Ferrari, un McLaren o un Williams (Renault), y además, en cada opción, contaremos con las tres vistas principales del auto y sus características técnicas más comunes (aceleración, neumáticos, velocidades, etc.). Luego podemos seleccionar el circuito por el que





Grand Prix Circuit





The Cycles

queremos competir, pudiendo ser: Brasil, Mónaco, Canadá, Italia, Japón y otros tantos más. Al elegirlo veremos el mapa, y éste mismo nos acompañará durante toda la carrera para servirnos de guía.

Primero se realiza una clasificación por tiempo, y luego la carrera propiamente dicha, de la cual partiremos dependiendo del lugar en que nos clasifiquemos.

Como puede verse, el juego tiene todos los detalles de una carrera normal, y además hay que agregarle el hecho de que posee un excelente "scroll" y un muy buen manejo de la dirección del vehículo.

A nivel jugador, podemos poner nuestro nombre, elegir la cantidad de lapsos que vamos a correr (vueltas), y el nivel de dificultad: éste va de Beginner (principiante) a Pro (experto).

La diferencia más importante es que en los niveles más bajos corremos con caja automática, mientras que en los superiores debemos pasar los cambios nosotros mismos, y además la dirección se torna más sensible. Otro detalle es que en los niveles más fáciles las colisiones no son tan graves, mientras que a medida que elevamos el nivel en el juego, el auto se sensibiliza tanto a los choques que con un "simple golpe" podemos llegar a salir de la carrera.

GRAND PRIX CYCLES

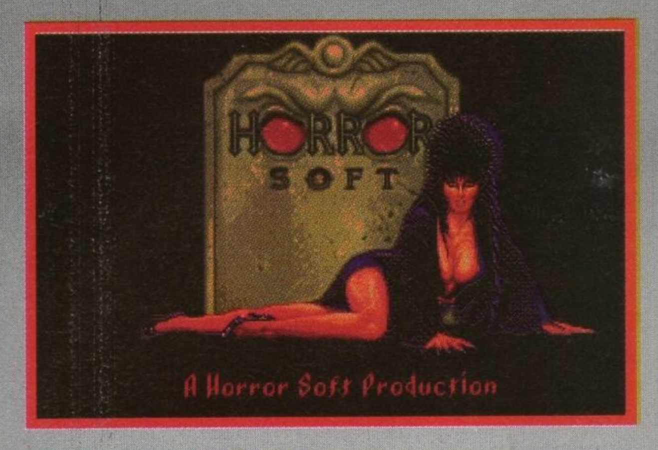
Pero Accolade no se quedó en el molde... Después de este sensacional simulador, sacó al mercado (en 1989) otro simulador (pero de motocicletas): "G. P. Cycles", que cuenta con las mismas características que su antecesor (un muy buen sonido, excelentes gráficos para todas las tarjetas, y una gran maniobrabilidad de nuestro vehículo). Podemos seleccionar otros circuitos, como ser: Australia, EE.UU., Japón, Holanda, Bélgica, y unos cuantos más ...

Y en cuestión de motos podemos elegir entre una 125 cm3 , una 250 cm3, y una 500 cm3, para correr unas cuantas horas sin movernos de nuestras casas...

ELVIRA, THE MISTRESS OF DARK

Elvira es un personaje con atributos físicos y mágicos, algo así como una seductora bruja. En ELVIRA, THE MISTRESS OF DARK, tendremos la oportunidad de explorar torres y mazmorras de un siniestro castillo encontrando todo tipo de seres malignos y horribles, tratando de eliminarnos de este mundo.

La firma ACCOLADE nos presenta una interesante alternativa de misterio y aventuras, y especialmente laberintos para recorrer y desentrañar sus secretos. Este juego sólo es para disco rígido y plaquetas EGA o VGA. Si se tiene una plaqueta de sonido la tenebrosa e inquietante música de fondo, así como los alaridos de las víctimas, y el chocar de los aceros, nos darán toda la sensación de estar viendo una película de horror de la cual somos partícipes.





Elvira I





Elvira II

Es un juego difícil pero muy adictivo, no apto para impresionables, y muy adecuado para jugar después de medianoche en una noche tormentosa.

Hardware que requiere: EGA, MCGA, O VGA- DISCO RIGIDO- MOUSE O JOYSTICK

ELVIRA II, THE JAWS OF CERBERUS

En esta segunda aventura terrorífica de ACCOLADE la bella Elvira se encuentra prisionera en unos estudios de cine de HOLLYWOOD, nada menos que del demonio CERBERUS (el perro de las tres cabezas).

Los estudios BLACK WIDOW, en donde se filman películas de horror, han sido poseídos por el mal y nuestra protagonista deberá enfrentar a una multitud de malignos seres que deambulan por los tres estudios de filmación. Encontraremos allí una siniestra mansión victoriana con terribles secretos, una iglesia con su correspondiente cementerio, bajo la cual se encuentran varios subsuelos con catacumbas pobladas de esqueletos , gnomos y seres extraños, y otro set en el cual nos atacarán gigantescos y repulsivos insectos.

La historia es inquietante y la resolución del juego resulta muy difícil especialmente por los interminables y complicados laberintos que nos obligarán a estar frente a la computadora muchas horas.

Los gráficos están muy bien logrados y dejarán muy satisfechos a los amantes de aventuras con contenido macabro.

Es necesario tener disco rígido y plaqueta VGA.

LES MANLEY - LOST IN LOS ANGELES

En este caso la firma ACCOLADE nos presenta una aventura que nada tiene que ver con las de ELVIRA. Aquí se trata de una aventura policial protagonizada por un detective bastante simpático, experto en computadoras y de mucho éxito con las mujeres.

El juego está ambientado en Los Angeles y aparecen figuras del jet set con nombres cambiados y sugestivos (como Maladonna).

Misteriosas desapariciones ocurren en la ciudad y nuestro héroe deberá dilucidar quién está atrás de todo eso.

Podemos calificar al juego como una autentica aventura policial con un pequeño toque de erotismo y con bastante humor.

El juego abunda en imágenes digitalizadas de buena calidad y tiene además muy buena música. Su resolución no es muy difícil, al contrario del caso de los ELVIRA que sencillamente eran diabólicos incluso en cuanto en dificultad.

Requiere disco rígido y plaqueta VGA y soporta plaquetas de sonido.

STRIKE ACES

En este caso le presentamos un simulador de vuelo que, si bien ya lleva bastante tiempo en el mercado, no podíamos dejar de mencionar.

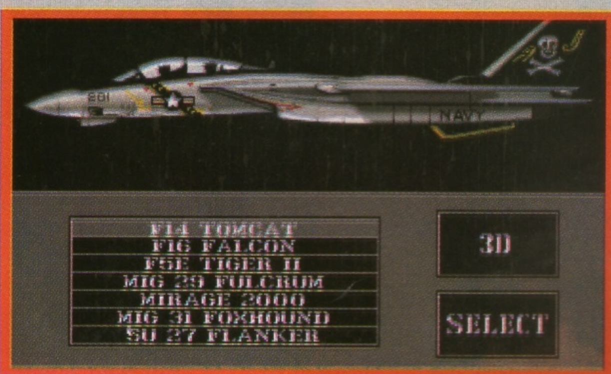
Strike Aces es una de las más completas simulaciones, no sólo





Lost in Los Angeles





Strike Aces

por sus excelentes gráficos, sino también por su alto grado de realismo.

Usted comenzará a disfrutar desde el mismo momento de la selección de aviones, ya que no tendrá que conformarse con sólo ver un gráfico de la nave, sino que- si lo desea- podrá verla en tres dimensiones, tanto su avión como el del enemigo (el cual también usted elegirá), podrá también elegir entre varios modelos de los más modernos aviones de combate, como por ejemplo: F15, F16, MIG 29, MIRAGE, etc.

La selección del armamento puede ser automática; en tal caso se le proporcionará el equipo estándar, o manual, pudiendo seleccionarse el armamento adecuado para cada misión.

Si no tiene experiencia con este tipo de programas, no se preocupe, ya que cuenta con la opción de vuelo libre en la que podrá practicar vuelos, despegues, aterrizaje y reabastecimiento de combustible en el aire tantas veces como sea necesario.

Para poder empezar una campaña primero deberá completar tres misiones; si tiene éxito se le ascenderá aumentando también el grado de dificultad.

El programa corre en XT y AT, soporta tarjeta de sonido y corre con cualquier tarjeta gráfica.

TEST DRIVE II y III

Nuevamente nos ocupamos de la firma ACCOLADE y en este caso se trata de manejar valiosos automóviles por diversos caminos en medio de lluvia, nieve, montañas, y llegar a buen destino.

La versión III del juego tiene una presentación espectacular y sólo corre en EGA y VGA.

En ambos juegos se presenta un menú de opciones de automóviles para conducir, junto con sus características técnicas más importantes.

Para los amantes de los "fierros" resulta muy atractivo poder manejar aunque sea en la ficción de su computadora máquinas como un Lamborghini, lo cual difícilmente hagan algún día en la realidad, pero aquí podrán hacerlo a gran velocidad, sin miedo a sufrir ningún accidente (real, se entiende, ya que en el juego varias veces podemos acabar estrellados por imprudencia o impericia).

El realismo del manejo está bastante bien logrado y se puede manejar a poca velocidad disfrutando del paisaje y practicando.

En el TEST DRIVE III aparece un molesto policía y bastante celoso de los límites de velocidad (también tendremos la suerte de no pagar multas).

Un juego muy recomendable para todas las edades.

WINTER CHALLENGE

Nadie puede dudar que la firma ACCOLADE no sólo sabe crear simuladores de vuelo sino que también nos hace disfrutar con sus excelentes simulaciones deportivas.

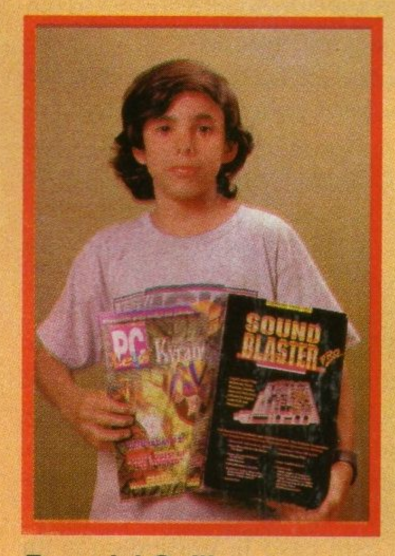
En este caso le presentamos un grandioso programa llamado WIN-



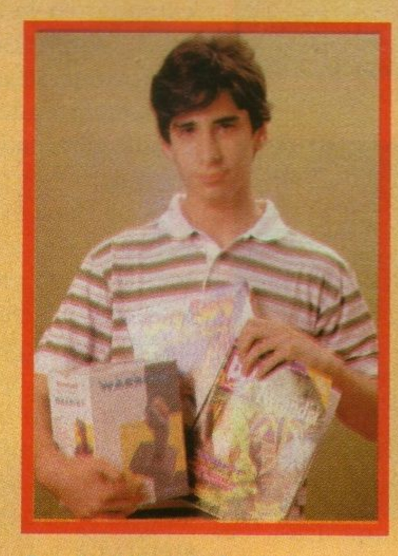
A continuación presentamos la lista completa de los participantes, con sus respectivos puntajes, del primer Campeonato Nacional de Arcade 1992, auspiciado por PC Juegos.

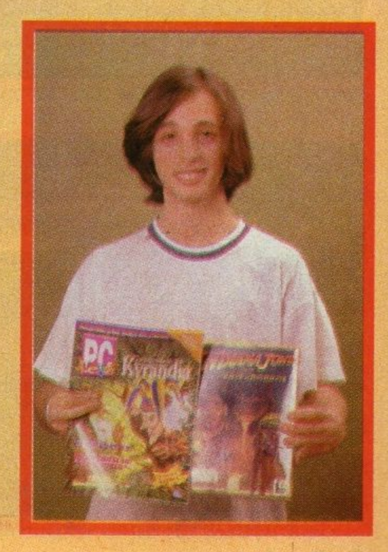
Ezequiel Guilleron	**136780**	**Primer Premio: Una Placa Sound Blaster Pro**
Darío Alberto López	**134430**	**Segundo Premio: Un Joystick y un Juego Original**
Sebastián Doppelgatztt	**133180**	**Tercer Premio: Un Juego Original**

Hernán Darío Piparola	123420
Santiago Chiancy	121840
Diego Malinsky	113050
Federico Schwirdt	112680
Ariel Peralta	110800
Federico Escamilla	110330
Ricardo Lagleive	104440
Mariana Tre	104060
Uriel Rojo	103080
Axel Borgia	102490
Sebastián Romero	101310
Samuel Sileoni Barrete	100950
Adrián Zanardelli	100620
Gustavo Beintein	100060
Adrián Garelik	99950
Gabriela Alonso	99510
Gabriel Yanson	98120
Martín Pollon	95100
Mariano Denatale	94150
Emilio Fatuzzo	93970
Daniel Altman	93910
Martín Miguel Pelleoni	92550
Alejandro Damián Mafiolo	92370
Leandro Raña	90010
Carlos Yoder	89960
Nicolás Chan	89460
Juan Manuel Tre	89270
Andrés Martínes Quijano	89090
Carolina Outeda	87880
Hernán Nicosia	87770
Mariano Venenati	87370
Guillermo Sniezyk	86850
Javier I. López	86420
Diego Cardinali	86200
Mariano López	84350
Javier Mestrovik	82640
Diego Ucha	82570
Daniel Gustavo Chultaeiz	82410
Juan Pablo Sánchez	82216
Marcelo Rojas	81880
Lucio Pensa	81260
Alfredo Sebastián Gomez	80250



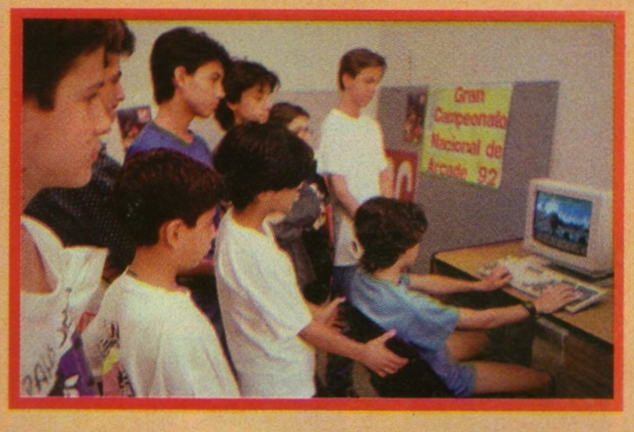
Ezequiel Guilleron


Darío Alberto López



Sebastian Doppelgatztt

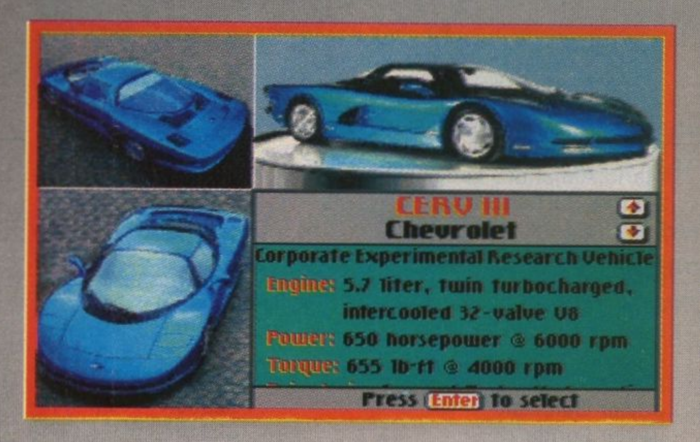
Rubén Altman	78480
Juan José Ronchi	77860
Mariano Pablo Roldán	77340
Martín Paez	76090
Cristian Sobrero	75940
Pablo Ayot Martello	75650
Luciano Salin	75530
Sebastián Maldonado	74050
Santiago Pereira	73840
Gabriel Codesal	72870
Sebastián Obregon	72840
Ignacio Caldini	72710
Damián Gabriel Gerepaldi	72450
Claudio Andrés Bufatel	71480
Juan Pablo Rios Dimartíno	71260
Aníbal Hugo Filiponi	71030
Estanislao Peixoto	70330
Diego David Gómez	70230
Daniel Yañez	69130
Fernando Waisman	68450
Cristian Rivas	68410
Gustavo Daniel Rojas	67990
Jorge Cesaretti	66240
Daniel Soto	65450
Palermo M. Piparola	64890
Nicolás Pell Richards	64850
Emiliano Matías Rossi	64220
Marcos Campagne	63730
Ariel Contini	63480
Gustavo Zaina	63140
Pablo Rodríguez	63030
Martín Schiappacasse	62690
Santiago Dinelli	62080
Sebastián Diego Masi	61660
Alejandro Fuentes	61350
Luis Requeterán Ordoñez	60960
Sebastián Gabriel Ciusi	60690
Alejandro Nicolás Volonni	60460
Gabriel Vaianella	59770
Martín Dagger	59670
Gabriel Vasconcellos	59340
Leonardo Damián Gayarre	59220
Andrea Sobrero	58980
Cecilia Giuliani	58750
Leonardo Van Rijswijk	58550
Walter Sobreroo	57990
Mariano Scalellia	57930
Alejandro Doppelgatztt	57690
Daniel Bielkiewicz	56660
Alejandro Ezequiel Gluck	56390
Pablo Javier Mercuri	56020
Hernán Castedo	55620
Hernán Gabrielli	55400
Diego Glusman	55020
Alejandro Antico	54640
Adrián Amoroso	54210
Matías Daniel Burgueño	53570
Matías Mediana	53310
Hernán Corral	53220
Martín Mariano	53110
Ariel Belziti	52050
Natalia Suárez	51900
Martín Garelik	51400
Juan Mirolli	51400
Martín Benvenisti	51010
Diego Medina	50350
Nicolás Micheli	50380
Pablo Casimiro	49810
Javier Alfaro	46350
Domingo Figueredo	44900
Natalia Scorsella	43990

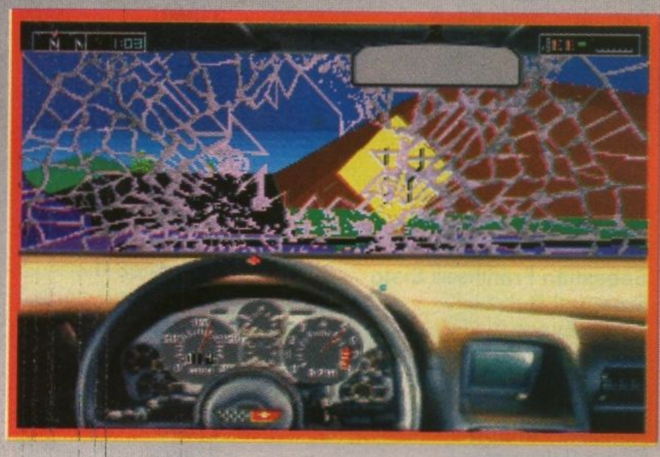


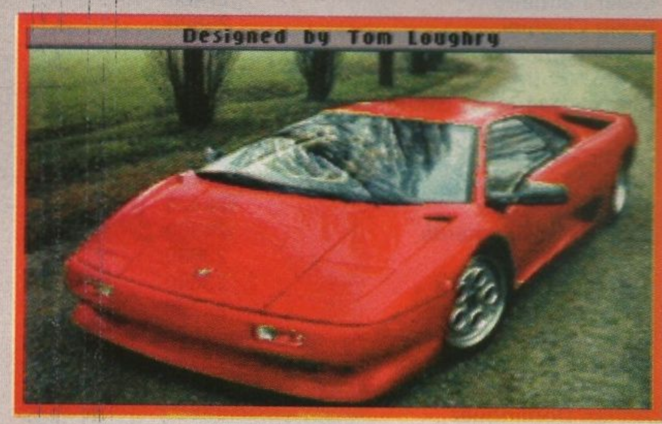
Nahuel Orqueda	41890
Mario Alejandro Leone	41520
Andrés Hernán Sabsay	40800
Mariela Alejandra Rivas	40350
Joaquín Ignacio Izaguirre	39300
Marcelo Soto	36220
Ariel Pellegrino	35930
Lucas del Valle	35910
Alejandro Piriz	35800
Cristian Ramallo	34400
Javier Gaibissio	32900
Javier Londero	32340
Damián Conde Raso	31960
Martín Iraizos	31860
Román Peredo	31360
Sebastían Matías Raposo	31250
Joaquín Oscar Borzomí	31000
Leonardo Giglio	30810
Guido Tchicourel	30730
Hernán Petrevcic	30640
Marcel de Vasconcellos	30630
Fernando Obregón	29880
Sebastián Francisco Sisto	29870
Emanuel Galván	29530
Diego Evans	29370
Gastón Senlle	29260
Damián Ducuing	29010
Raúl de La Rosa	28810
Marcelo Pintado	27840
César Palmeiro	27450
Pablo Ciuchini	26890
Gastón Ignacio Domergue	26670
Diego Mroue	26340
Alfredo Rodríguez Gutiérrez	25690
Mauro de Simone	25460
Martín Gaibisso	25250
Guido Dinelli	24490
Osvaldo Aufiero	24420
Marcela Pell Richards	24300
Diego Yañez	23680
Ezequiel Basimiani	23000
Alejandro Fernández	22790
Enrique Paz	22580
Constanza Alicia Bonsomi	22240
Cristian Itria	22020
Adrián Dominguez	19560
Lucas Sánchez	18010
Luis Bellozo	16040
Luis Emilio Lucchesi	11491
Juan Martín Crapella	9510
Juan Manuel Bravo	6770
Gustavo Pellierinni	3900
Martín Wasserman	3760
Rubén Darío Petrevcic	1620



Test Drive II







Test Drive III

TER CHALLENGE. Usted puede pensar que se trata de uno de tantos, pero le aseguramos que en este caso no es así. Para empezar este soft se requiere sí o sí de AT, disco rígido y monitor VGA, y soporta tarjeta de sonido.

Los gráficos son realmente buenos, no limitándose a pequeños muñecos rígidos como robots, sino que, por el contrario, usted tendrá la sensación de ver a un verdadero ser humano deslizarse por la nieve.

Otro factor importante es la gran variedad de eventos: ski, slalom, patinaje sobre hielo, trineo y muchísimos más, todos acompañados de excelente sonido que ambienta el juego logrando así aumentar el nivel de realismo.

Como la mayoría de los programas de esta firma se cuenta con la valiosa opción de práctica, lo que evitará tener que participar de los eventos sin estar preparado, y por supuesto la opción que no debería faltar en ningún programa, que es la de salvar el juego.

MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL

La firma ACCOLADE siempre nos sorprende con sus programas, y en este caso no es para menos, ya que ahora podemos disfrutar en las pantallas de nuestras PC de este estupendo simulador deportivo, un programa de fútbol americano que cuenta con todo lo que este deporte debe tener y, qué es más importante, el juego está diseñado de forma tal que si usted no tiene ni la menor idea de lo que se trata este deporte, no tardará mucho tiempo en entenderlo.

Los gráficos son realmente destacables, la calidad del scroll increíblemente suave y el tratamiento del color (degradé, sombras, etc.) es excelente; y, lo que es lo más importante, se pueden distinguir sin dificultad a nuestros jugadores de los contrarios, punto en el que fallan algunos juegos de este tipo.

Los partidos se desarrollan como en la vida real. Se cobran todas las infracciones, de las que casi siempre algún jugador sale lastimado. Si la cosa se pone pesada, los equipos no dudarán en llegar a las manos y, si es necesario, darle también al referí una buena golpiza.

Este soft sólo corre en AT, VGA con disco rígido, y si usted posee tarjeta de sonido podrá disfrutar de excelente música, y escuchar los relatos del partido como si lo viera por televisión o estuviera en el estadio.

Por todo esto, si usted está un poco cansado de los juegos de fútbol-soccer, y desea un nuevo deporte lleno de acción, los programas de fútbol americano son la elección correcta y el nombre del juego es MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL

ROAD & TRACK GRAND PRIX Unlimited

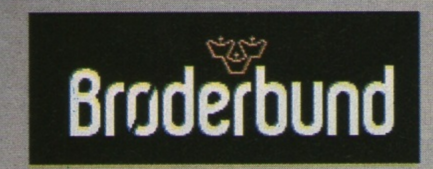
Este es un excelente simulador de automóviles de carrera, en donde tenemos la posibilidad de correr en un fórmula uno por los distintos circuitos y pistas del mundo.

Los gráficos están realizados íntegramente en VGA. Dentro de los 16 circuitos que podemos elegir, debemos optar por conducir una de estas bellezas de la fórmula uno: WILLIAMS-RENAULT, MCLAREN-HONDA, FERRARI, etc.

En las distintas opciones que en-

contramos podemos elegir la de ver el tape en donde observaremos los errores que cometimos o cómo, dando muestras de pericia, nos hemos adelantado limpiamente a otro competidor en la recta más larga del circuito.

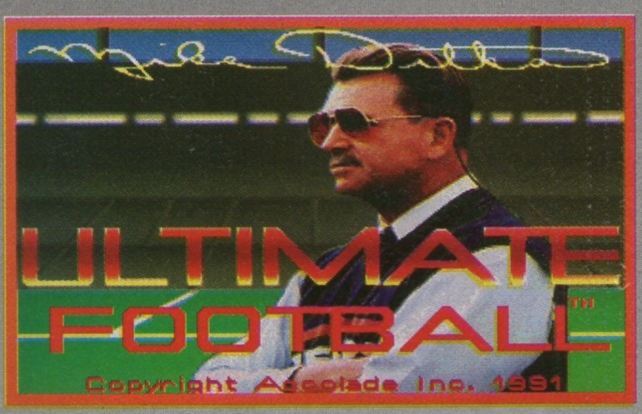
La repetición de la carrera se puede observar desde distintos ángulos y posiciones, y también se puede retroceder o avanzar cuadro por cuadro o rápidamente, como en un video normal



PRINCE OF PERSIA

Con este juego, en donde se combinan la aventura y el arcade, la compañía de soft Br0derbund ha logrado un escenario de muy buena calidad gráfica, y en el personaje reprodujeron excelentemente los movimientos atléticos, que en las distintas instancias del juego no dejarán de asombrarnos .

El juego comienza con la libertad del joven prisionero, y a partir de este momento deberemos demostrar nuestra destreza conduciendo al personaje a través de las oscuras catacumbas del palacio hasta conseguir la espada, la cual podremos utilizar para defendernos de los seguidores y guardias de el-Jaffar.



Ultimate football

Por todo el palacio hay distribuidas distintas ánforas; la mayoría son para recuperar fuerza y darnos más "vidas", pero algunas nos quitan fuerzas o nos marean. También el-Jaffar utilizará su magia para que no podamos salvar a la princesa, poniéndonos, por ejemlo, espejos en las salidas. Podremos pasarlos simplemente saltando sobre ellos y una imagen espectral del personaje saldrá en sentido contrario; esa imagen nos perseguirá, dándonos algunos pequeños problemas a lo largo de todos los niveles.

Este es un juego que puede utilizarse con cualquier placa de video, la cual es reconocida automáticamente, como así también el joystick, pero se puede forzar otro modo de video tipeando: el nombre del juego, dejando un espacio y luego tipeando el nombre de la placa de video que deseamos activar.

El programa no presenta ningún tipo de inconvenientes para instalarlo en disco rígido. Prince of Persia es un excelente juego de acción, en donde el argumento, los gráficos, y sobre todo los movimientos del personaje fueron diseñados con un realismo digno de destacar. Se garantizan, sin lugar a dudas, varias horas de entretenimiento.





Road & Track Grand Prix

STUNTS

La firma BR0DERBUND SOFTWARE se caracteriza por sus juegos de muy buena calidad, pasó a la historia con el archiconocido PRINCE OF PERSIA, que marcó un hito en los juegos para PC.

En este caso incursiona en el manejo de autos por caminos accidentados y logra un excelente producto por demás adictivo.

Aquí deberemos mostrar nuestras habilidades como conductores en caminos llenos de curvas y contracurvas, puentes, terribles lomos de burro y toda clase de dificultades.

Si poseemos una placa de sonido, la sensación de realismo es destacable con el rugido del motor a distintas revoluciones, el chirrido de los neumáticos y la sensación de estar realmente metidos en un automóvil.

Podemos elegir el vehículo a utilizar y correr solos o jugar competencias, lo cual se nos hará bastante arriesgado y difícil.

Los gráficos también son bien lo-

grados y no tiene nada que envidiar a sus similares de los video games, con la ventaja que no deberemos gastar fichas para jugarlo.

Hardware que requiere: EGA, MCGA, VGA - Disco rígido.

¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?

Todo comienza en el cuartel general, un lunes cualquiera a las 9.00hs; se nos pide nuestra identificación (para la Interpol) y ya "novatos" comenzamos el juego... Así empieza "¿Dónde Está Carmen Sandiego?", un apasionante juego de detectives, donde se nos presentarán muchísimos casos que harán incrementar nuestro puntaje hasta "recibirnos" de detectives honorarios.

Al comienzo se nos dará un caso y una pista del ladrón, junto con otra del botín. Nuestra misión es perseguir al sospechoso, dentro de un determinado tiempo, y arrestarlo. Contamos con un menú de opciones, en donde podemos elegir viajar, investigar o usar una computadora (con todos los datos de los "chicos malos"). Esta última es muy importante ya que, a medida que tengamos pistas, las iremos ingresando como datos, y si todo está bien se nos dará una orden de arresto (que necesitamos "SI o SI" para arrestar al ladrón).

Las pistas pueden ser lugares, colores de banderas, marcas, etc.

Las personales son: sexo, hobby, color de pelo, señas particulares, coche, etc, que son las que ingresaremos a la computadora.

Según todas estas pistas, nos moveremos por todo el mundo para resolver nuestro caso.

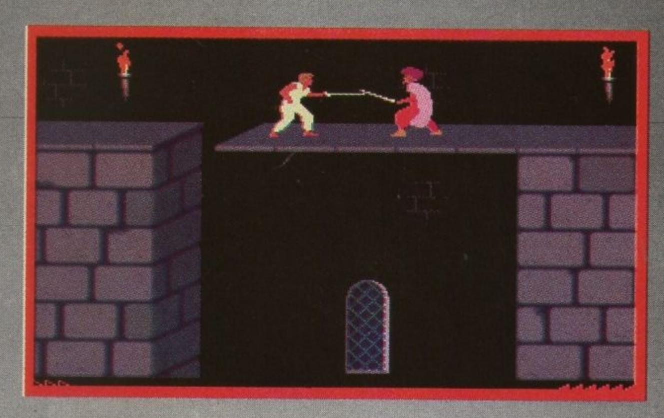
Pero no todo es "el mundo"... Carmen Sandiego ya es famoso por tener versiones en América, Europa, y hasta "por el tiempo"; sin olvidarnos también de la ultima versión "sólo para Super VGA"

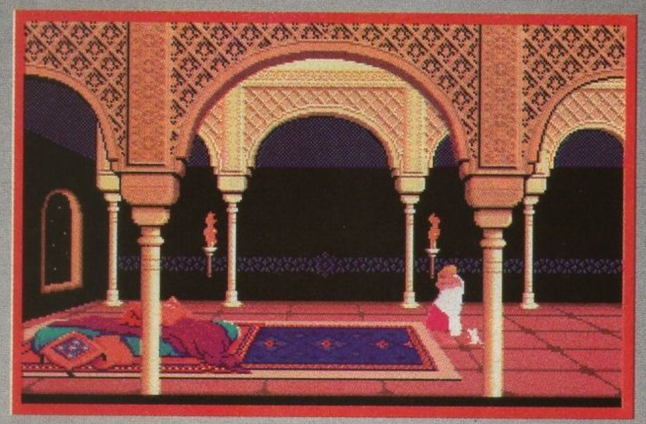
WINGS OF FURY

BRØDERBUND, en WINGS OF FURY, nos brinda en este caso un arcade de muy buena calidad, aunque su argumento es un tanto violento.

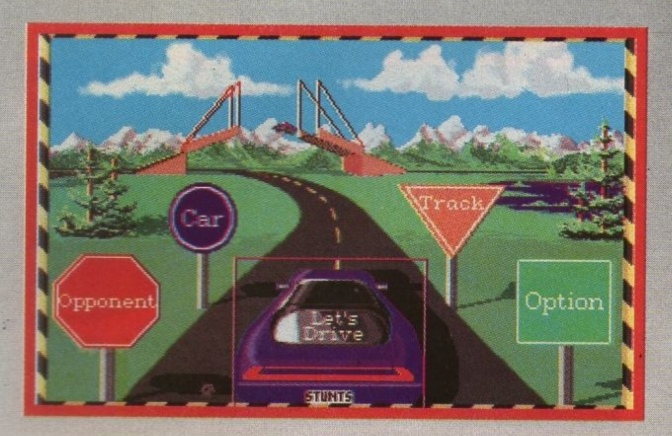
La historia del juego es que debemos terminar con los enemigos de las islas por completo para lograr la siguiente misión. La dificultad y la cantidad de objetivos que debemos cumplir aumenta junto a nuestro rango. El máximo galardón que podemos obtener es el de Capitán, y tenemos que ir acumulando misiones.

Tenemos tres tipos de armamentos: bombas, de las que disponemos treinta por cada despegue, nos sirven para devastar las islas, eliminando los cañones y las barracas; cohetes, de los que disponemos quince, son para destruir los bunkers; y finalmente torpedos, de los que sólo tenemos uno por cada ataque, que sirven para destruir la flota enemiga. Dependiendo de qué tipo de barco ataquemos, variará la cantidad de torpedos que deberemos dar en el blanco. La ametralladora nos permitirá terminar con los aviones enemigos y con los distintos





Prince of Persia





Stunts

soldados que corren en las islas.

Para despegar del portaaviones debemos pulsar la tecla del cursor izquierdo. Nuestra salida debe hacerse siempre hacia la izquierda, como nuestro aterrizaje debe hacerse por la derecha.

Volamos a un nivel muy poco por arriba del portaaviones y cuando ingresamos en la planchada de aterrizaje pulsamos el cursor hacia arriba; en ese instante el avión subirá un poco la "nariz", bajará la "cola", y se enganchará en los cables de acero que cruzan la cubierta.

El ataque a la flota enemiga se debe hacer volando a ras del mar.

Se puede instalar en el disco rígido y soporta cualquier tipo de plaqueta de video.

Con simpáticos gráficos y un muy buen scroll de pantalla, los que gusten de este tipo de arcades podrán divertirse o bien distraerse de las tensiones cotidianas.



BLOCKOUT

Este es un tetris en 3 dimensiones; las piezas ya no son planas y, en los niveles superiores, la forma de éstas puede ser irregular.

Podemos rotar las fichas en cualquier dirección, y distinguimos los diferentes niveles "de altura" por los distintos colores o texturas (el último caso es específico para computadoras con monitor monocromo).



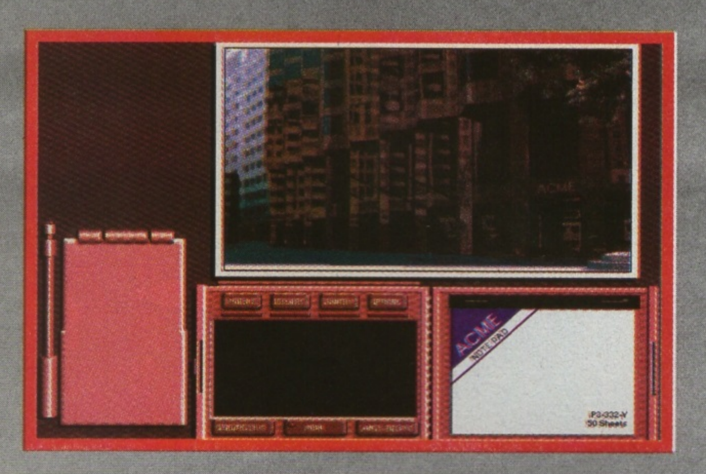
FREE DC

Los habitantes de la ciudad de Washington, la capital de los Estados Unidos, sede del poder de ese país, vivían en paz. Hacía ya muchos años que las guerras habían terminado y tanto las armas como los ejércitos pasaron a formar parte de la historia.

Pero lamentablemente nada es eterno, ni siquiera la paz, y cierto día una nave proveniente de un lejano planeta llegó a la tierra y, aprovechando la vulnerabilidad de nuestro mundo, comenzó un corto pero efectivo ataque.

Primero conquistó a esta ciudad y, siendo que los extraterrestres eran robots y criaturas no humanas, convirtieron la ciudad en un zoológico humano, y desde allí se empezaron a preparar los planes para atacar al resto del mundo.

Un científico había terminado de construir un robot, que no sólo podía volar, sino que su inteligencia era casi comparable a la humana. Junto con esta máquina este hombre decide enfrentar a la amenaza extraterrestre, para así detener sus planes de conquista y expulsarlos de-

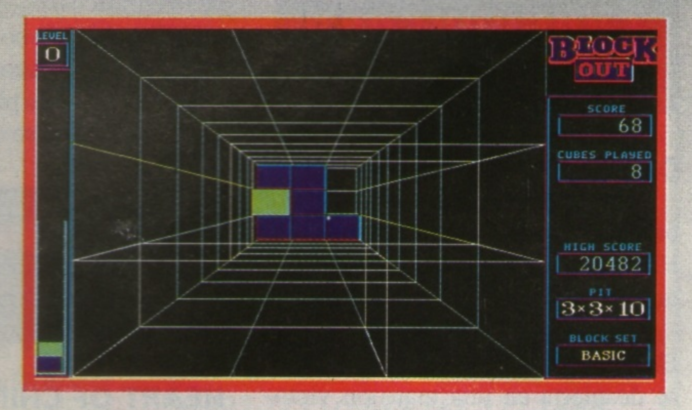




¿Dónde está Carmen San Diego?

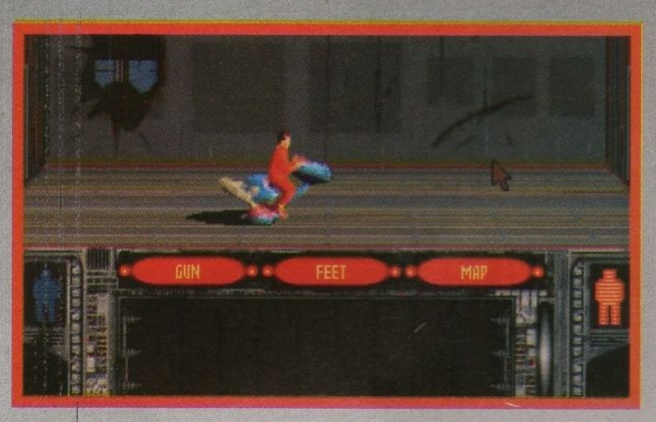


Wings of Fury



Blockout





Free DC

finitivamente del planeta.

Así comienza este excelente juego interactivo, que cuenta con algunas partes tipo arcade. Con muy buenos gráficos, animaciones (casi todas ellas digitalizadas) y sonido, este juego será seguramente una de las aventuras más comentadas entre los usuarios.

Corre en AT 286 ó superior, disco rígido y monitor VGA.



DARKSEED

Este excelente juego de terror está basado en la obra del escritor suizo H. R. Giger, inspirador de películas como Alien y Poltergeist II.

El juego comienza cuando Mike Dawson, escritor de ciencia ficción, se despierta en una mansión victoriana que acaba de comprar para inspirarse en sus escritos. El despertar se produce luego de una pesadilla en la cual brazos alienígenos le introducen un embrión dentro de su cabeza.

A partir de ahí deberá averiguar qué misterio esconde la casa y qué comunicación existe entre la misma y otro mundo poblado de horribles criaturas.

Para llegar a resolver el terrible misterio sólo se dispone de un tiempo limitado.

Sin embargo, su dificultad se ve compensada con la calidad del argumento, de la música, del sonido y de los gráficos.

Utiliza 286 como mínimo; se juega sólo desde disco rígido y requiere VGA. Soporta plaquetas de sonido, teclado, mouse o joystick.





Dark Seed



HEART OF CHINA

La firma DYNAMIX, que depende de SIERRA, nos presenta en esta ocasión una excelente aventura gráfica para todas las edades.

Se trata de una historia atrapante y con muy buenos gráficos ambientada en aquel país de Oriente y en otros lugares del mundo.

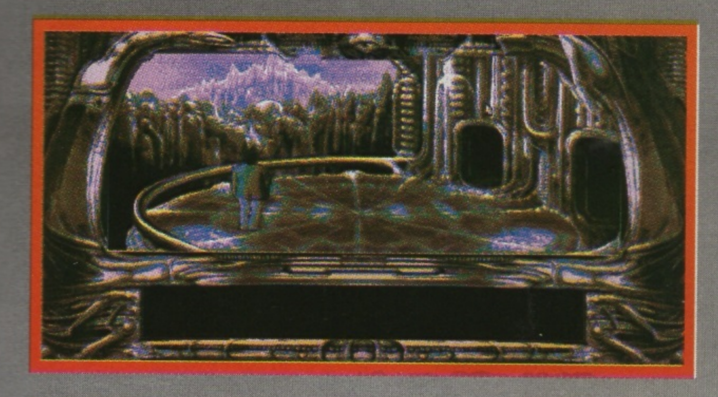
Si bien éste es un juego de tipo aventura interactiva también posee partes que son del clásico arcade, con la gran ventaja que dichas partes pueden obviarse a elección del jugador si éste no desea realizarlas.

El juego tiene tres protagonistas principales incluyendo uno experto en artes marciales.

Habrá viajes en avión, incursiones en castillos orientales, visitas a sacerdotes del Nepal, persecuciones sobre un tren y todo tipo de ingredientes como para disfrutar de un juego muy similar a una película muy entretenida.

El tratamiento de imágenes digitalizadas está muy bien logrado y el manejo de los personajes resulta sencillo con la ayuda del mouse y una serie de íconos.

El juego también posee una versión en castellano lo que lo hace aún más accesible y relativamente





DarkSeed

fácil de llevar a buen término.

Hardware que requiere: VGA y Disco Rígido. Mouse.

STELLAR 7

En esta oportunidad la compañía nos presenta un estupendo simulador de tanque del futuro: STELLAR SEVEN.

Una fuerza invasora extraterrestre comienza la sistemática conquista del universo. Fuertemente armada va conquistando planeta tras planeta y esclavizando a todos sus habitantes.

Los científicos de todos los planetas se reúnen para hacer frente a esta amenaza y desarrollan un nuevo tipo de tanque, veloz, con armas modernas, y protecciones sumamente duras.

Así si es que luego de un corto entrenamiento, un hombre (o una mujer, según la elección) es desembarcado junto con el tanque en uno de los planetas conquistados y comienza una increíble batalla.

Se debe tener cuidado ya que, si bien la protección del tanque resistirá varios impactos, no es indestructible, y a la larga volará por los aires. Después de destruir los vehículos del enemigo aparecerá una nave que hará descender a un poderoso guardián; destruido este último se abrirá una puerta dimensional que



Heart of China



Stellar 7





Nova 9

nos llevará al siguiente planeta.

Lo bueno de este juego es que se pueden seleccionar entre distintos tipos de armamentos, y la maniobrabilidad es excelente, al igual que sus gráficos y el sonido, y lo mejor es que se concede la oportunidad de continuar, encontrando cada tanto objetos, que no sólo nos facilitarán nuevas armas, sino también energías y defensas.

Si usted disfruta con los buenos arcades, este juego no lo defraudará. Requiere AT 286 o superior, disco rígido y monitor EGA o VGA

NOVA 9

Stellar Seven fue sin duda un excelente simulador, y ahora llega hasta nosotros la segunda parte de este sensacional juego.

NOVA 9 comienza con la destrucción de la flota enemiga, pero el malvado Lord Graison logra escapar en una pequeña nave y tiene la suerte de caer en un planeta, donde encuentra una antigua y poderosa tecnología. Contento con su suerte, pronto toma el total control de los equipos y la maquinaria de guerra, y comienza a practicar liquidando las formas de vida nativas del planeta.

Al enterarse de esto los demás mundos envían al tanque de defensa "Stellar", pero las armas de Graison son tan poderosas que pronto acaban con él.

Sin embargo los científicos han desarrollaron un nuevo modelo mucho más rápido y poderoso al que pusieron por nombre NOVA 9.

A diferencia de su antecesor, el juego NOVA 9 corre sólo en VGA 256 colores, agrega gran cantidad de armamento y vistas exteriores, y en este punto cabe destacar que el manejo de cámaras es realmente bueno.

Por todo esto, si Ud. disfrutó con Stellar 7, este nuevo producto no lo defraudará. Corre en AT 286 o superior, disco rígido y monitor VGA.

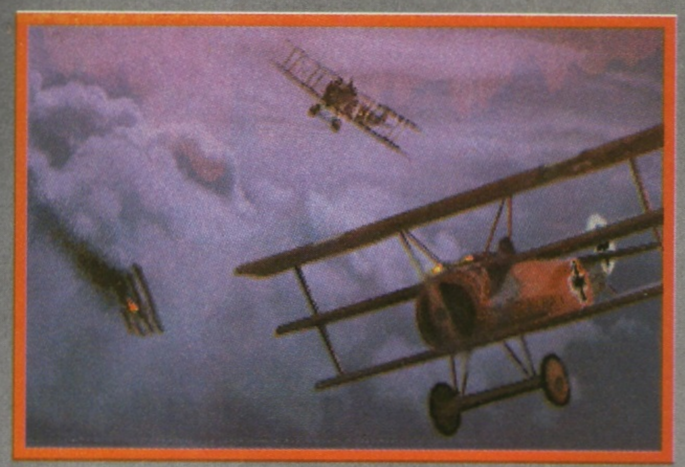
RED BARON

Dynamix nos brinda esta vez un excelente simulador de combate de los aviones de comienzo de siglo; en RED BARON podemos hallar no sólo gráficos de muy buena calidad, sino un muy buen simulador de vuelo y combate, logrando un realismo sorprendente.

En un primer menú de opciones podemos elegir un combate directo con distintos ases alemanes o británicos, realizar misiones históricas, incluso podemos tratar de derribar al mismísimo Zeppelin.

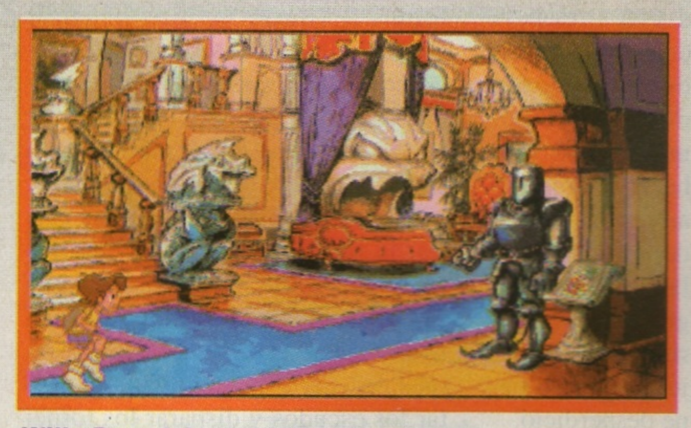
Podemos elegir el aeroplano que deseamos volar o la misión a realizar. Otras de las opciones con las que cuenta el programa es la de poder grabar nuestro desempeño en los cielos de Europa, de manera tal que luego en la reiteración podremos ver nuestros errores, ya sea desde nuestro avión o desde el avión enemigo; y luego podremos volver a ingresar en el juego que hemos grabado, continuando así nuestro combate.

Nuestro avión puede salir solo o en escuadrón, podremos despegarlo desde el aeródromo o usarlo ya en


Red Baron




Rise of the Dragon


Willy Beamish

vuelo y demostrar nuestro dominio de máquinas que sólo podían volar a una altura máxima de 20.000 pies y a una velocidad de 200 kilómetros por hora aproximadamente, con motores de tan solo 110 caballos de fuerza.

Luego de cosechar varias victorias, recibiremos distintas condecoraciones como la Orden del Mérito o el Aguila Roja.

El tablero de nuestro aeroplano simula ser (en la versión VGA) de madera lustrada, con el escaso instrumental con que contaban dichas máquinas en aquellos tiempos: el altímetro, la brújula, el medidor de combustible, el medidor de presión de aceite y el velocímetro.

El armamento del que disponemos puede ser una o dos ametralladoras, las que pueden estar al frente o a nuestras espaldas, debiendo tener cuidado cuando en un ataque se nos encasquillen las municiones y sea necesario reparar las armas urgentemente en pleno combate antes de que nos derriben.

El juego puede ser instalado en disco rígido. Viene en dos versiones, una para CGA, EGA Y TANDY, y la otra para VGA, en donde no se desperdician las posibilidades gráficas de esta placa.

Junto al programa se entrega un importante manual donde en su casi totalidad se relata la historia de los ases y sus campañas. Además se describen los distintos aeroplanos con excelentes ilustraciones y se instruye sobre las maniobras acrobáticas de vuelo y ataque.

RISE OF THE DRAGON

Esta otra aventura gráfica nos pone en contacto con un producto de muy buena calidad en el tipo de juego de aventuras con partes de arcade.

Los gráficos son excelentes y tienen el estilo de los "Comics" o historietas, lo que los hace muy atractivos.

La historia tiene una gran dosis de misterio y el protagonista debe utilizar su ingenio para salvar a la humanidad de un terrible peligro.

Todo comienza con una misteriosa muerte que es el inicio de una investigación apasionante para desbaratar los objetivos de un siniestro personaje.

Tal como ocurre en HEART OF CHINA existen partes de arcade bien logradas que se pueden pasar por alto, si así lo desea el jugador.

El juego requiere disco rígido y VGA. Para llegar al final existen varios caminos y formas de hacerlo, lo que lo hace original y muy entretenido.

Muy recomendable para los que gusten de aventuras y tengan vocación detectivesca.

WILLY BEAMISH

Esta historieta animada nos introduce de lleno en una excelente aventura, donde se ve, a simple vista, el excelente trabajo de los dibujantes que han logrado un exquisito trabajo, y cuyo argumento es sumamente atractivo.

La historia de esta aventura es la de un niño de nueve años que se ve envuelto en una historia de suspenso

y peligros, en donde debe salvar a su padre de una riesgosa situación.

Todo comienza con el acto de fin de clases en donde la pequeña rana de Willy salta de su mochila, tirando al suelo al director y haciendo que éste pierda el peluquín. Es por este hecho que debe quedarse en la escuela a hacer una prueba para así poder salir de vacaciones.

Luego comienza la verdadera historia, en la que el pequeño protagonista se ve involucrado.

Si quieren divertirse por largo tiempo no duden en jugar Willy Beamish. Es una excelente aventura.

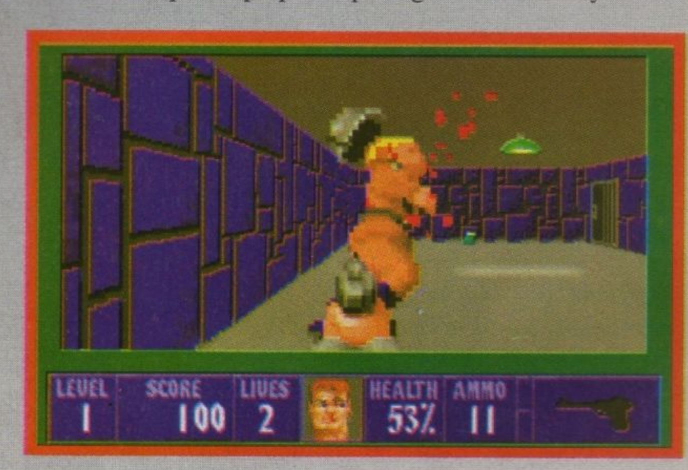


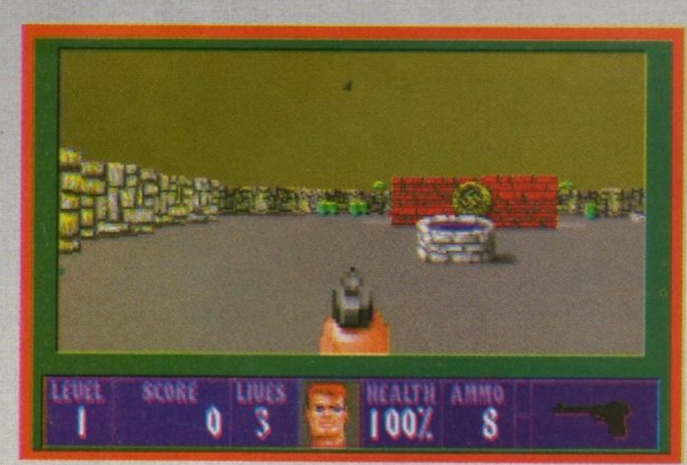
CASTLE WOLFENSTEIN 3D

Es muy común que cuando nos dicen que un juego o un programa es de shareware, es decir de dominio público, uno tenga un cierto prejuicio y comúnmente lo desmerezca, pero hay que cambiar ese concepto y nada mejor que hacerlo con este excelente arcade.

Este juego, en la versión de dominio público, cuenta con un solo capítulo de los seis que tiene incorporado.

Realmente nos sorprendió cuando lo jugamos por primera vez y observamos minuciosamente la técnica de cómo fue realizado. Los programadores lograron darle una verdadera sensación de desplazamiento con sólo hacer un zoom o agrandamiento de la imagen por la cual nos dirigimos en el laberinto. Este es un juego que no tiene desperdicio. La historia es simple: hay que escapar por los distintos pasillos de un castillo nazi, los que forman un verdadero laberinto, y así protegernos de todos los enemigos (alemanes, perros, etc.), que no dudarán en liquidarnos.





Castle Wolfenstein 3D



Star Trek 25



STAR TREK 25 ANNIVERSARY

La firma INTERPLAY, la creadora del Out of this World, nos presenta ahora uno de los mejores juegos interactivos, el STAR TREK 25 ANNIVERSARY.

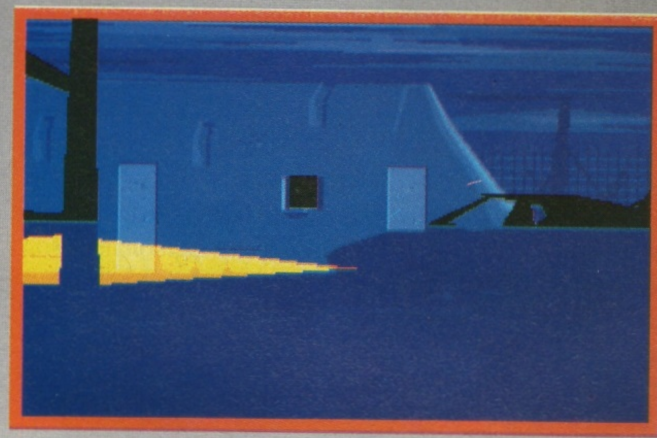
Posiblemente los más chicos conozcan poco de la serie televisiva Viaje a la Estrellas, que durante años capturó la atención de los televidentes de todo el mundo, y de la que hoy quedan verdaderas legiones de nostálgicos fanáticos.

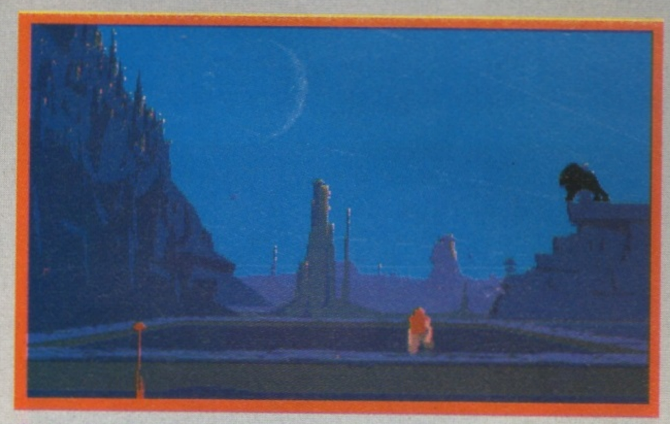
Pues bien, Interplay ha desarrollado este programa en homenaje a dicha serie, y para lograr una perfecta semejanza con este antiguo clásico ha contado con la colaboración de sus actores, directores, e incluso del propio escritor.

El juego cuenta con todos los personajes y, lo que es más importante, cada uno de ellos conserva su personalidad. Así es que el señor Spock es un tipo frío y lógico que discute incesantemente con el doctor Mc. Coy y con el capitán James T. Kirk, mediando entre ellos. Podremos disfrutar de la excelente vista desde el puente, y puestos en el papel del capitán dar las órdenes necesarias para partir a cada misión.

El juego está dividido en dos partes: la primera (arcade) se desarrolla dentro de la nave; en la misma se deberá defender al Enterprise del ataque enemigo, y para ello podremos ordenarle al señor Zulu conectar los escudos y disparar los torpedos de fotones. La segunda fase es







Out of this world



Indiana Jones and The Last Crusade

interactiva, y en ella habrá que resolver los problemas que se nos presenten.

Los gráficos son excelentes, al igual que el sonido, a tal punto que usted realmente creerá estar protagonizando la serie.

Requiere de PC AT 286 o superior, Disco rígido y monitor VGA.

OUT OF THIS WORLD

Ya hemos comentado en esta revista este excelente juego, pero no podemos dejar de comentar este buen trabajo. Además de la calidad gráfica y el buen argumento, es digna de destacarse la animación que tiene el personaje al desplazarse por las distintas pantallas de este arcade.

Por esta razón, este juego desde el comienzo atrapa tanto al consumidor de juegos de acción como así también a los que prefieren los interactivos, teniendo una perfecta conjunción entre los dos estilos.

Lo bueno es que usted podrá ver en pantalla todo lo que aquí le contamos. La sensación que produce observar esta animación es muy similar a ver una buena película en video, con una excelente banda sonora.

Esperamos que lo disfruten.



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

El héroe de este juego no necesita presentación alguna, y la historia en la cual está basado el mismo es muy conocida a través del cine y el video.

LUCAS ARTS, una empresa especialista en juegos de aventuras, nos presenta un complicado, divertido y muy adictivo pasatiempo en forma de aventura interactiva, en el cual guiaremos a nuestro personaje desde su oficina en la Universidad hasta llegar al lugar donde se oculta el Santo Grial, fuente de vida eterna y objetivo de valor arqueológico incalculable tanto para Indiana y su padre como también para los nazis que lo persiguen con otros fines.

Tal como ocurre en el film deambularemos por catacumbas secretas en Venecia, exploraremos un castillo repleto de nazis en Austria, pilotearemos un avión y enfrentaremos los desafíos mortales de las trampas que custodian al preciado tesoro.

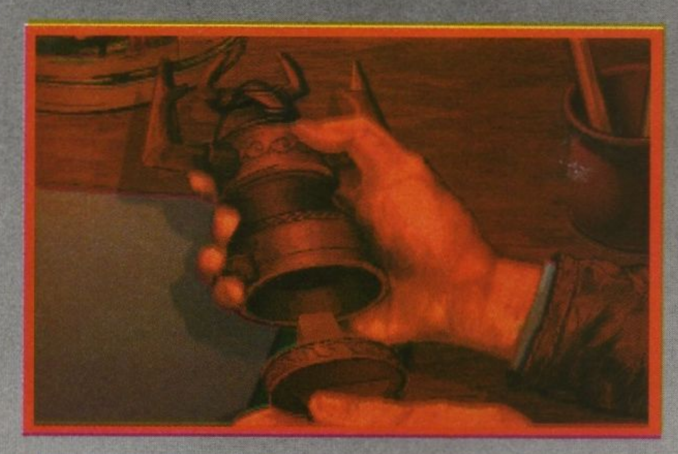
El juego tiene una versión para VGA con muy buenos gráficos y se juega desde disco rígido.

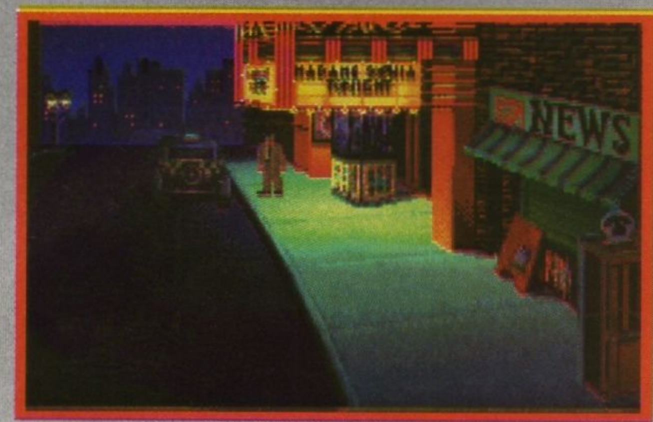
Imperdible para los amantes de las aventuras en PC.

Lucas Arts también realizó una versión de esta aventura para los amantes de los arcades, en donde prevalece la acción.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

En este caso el legendario Jones y una bella arqueóloga que coprotagoniza el juego deberán llegar nada menos que hasta la mítica ciudad de la Atlántida. Como en el caso del Santo Grial tendrán la indeseada compañía





Indiana Jones and The Fate of Atlantis

de los nazis en una carrera desleal por llegar primero a la misma.

Indiana deberá hallar un escrito denominado EL DIALOGO PERDIDO DE PLATON donde se encuentran ocultas claves para acceder a la ciudad perdida.

Las peripecias que sufrirán nuestros héroes son numerosas, y el programa asegura todos los ingredientes que uno puede esperar de un juego de este estilo: aventuras, algo de arcade, vuelos, viajes en submarino, laberintos... y todo de excelente calidad y muy entretenido .

Los gráficos son muy buenos. El juego requiere de disco rígido y plaqueta de video VGA, ocupando alrededor de 9 MB en disco rígido (bastante, pero vale la pena).

Como en todos los juegos de LUCASFILM habrá que usar el ingenio y pasarse muchas horas frente a la PC, lo cual será ampliamente recompensado con una historia atrapante y original.

Y, como ya es costumbre, la empresa también realizó la misma versión basada en la acción, es decir un verdadero arcade de esta excelente aventura.

LOOM

Este juego de LUCAS es una verdadera joya por lo imaginativo -y hasta poético- de su concepción.

El juego transcurre en un mundo mágico en donde el destino se teje en un inmenso telar, donde hay ciudades de cristal, hechizos y todo aquello que tienen los buenos cuentos de hadas.

Este es un juego de aventuras bastante especial, ya que la música también está presente a través de combinación de notas que deberemos memorizar para aprender nuevos hechizos y llegar al objetivo de destruir al mal.

Podemos decir que es muy recomendable para los niños, que lo viven como un hermoso cuento, y por supuesto para los adultos que gustan de este tipo de historias.

En este juego no hay agresividad en absoluto y la música de Tchaicovsky con su inolvidable Lago de Los Cisnes acompaña varias secuencias de este juego tan poético como entretenido y agradable.

Soporta todas las plaquetas y tiene una versión en castellano.

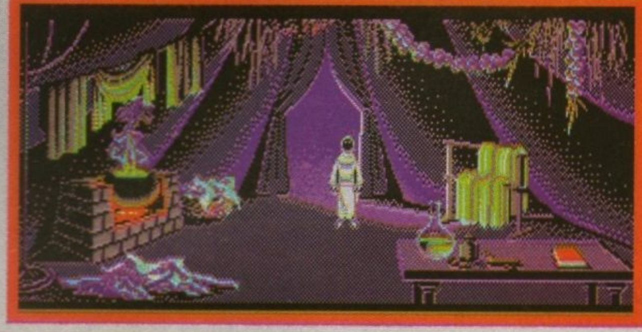
MANIAC MANSION

Es otra historia de Lucas Arts muy conocida, en donde debemos penetrar en una extraña mansión para salvar a Sandy, quien se encuentra prisionera de los pintorescos habitantes de la casa, en donde hay un profesor chiflado, plantas carnívoras, un pulpo baterista y toda clase de extravagancias que incluyen una sala de video games entre otras cosas.

Si bien es muy divertido debemos aclarar que no es nada fácil llegar hasta el final, ya que como todos los juegos de esta firma todo es rebuscado y complejo.

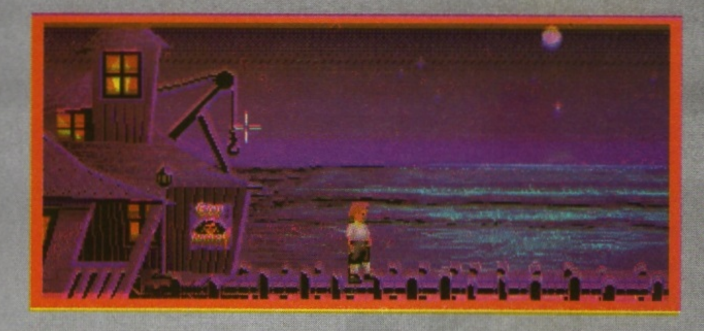
El manejo de los personajes (son tres amigos que pueden manejarse a voluntad) se realiza como en otros juegos por medio de un menú de verbos (usar, abrir, tomar, etc.). Por suerte existe una versión en castellano, lo que facilita las cosas.

Se puede jugar desde diskette o disco rígido y, si bien los gráficos son sencillos, están muy bien logrados.





Loom





Monkey Island I







Monkey Island II

Apto para todas las edades. Corre para todas las placas de video.

MONKEY ISLAND I

Este juego de LUCAS ya ha pasado a la historia tanto en sus versiones de PC como de AMIGA.

Transcurre en una isla del caribe en la época de los piratas y tesoros, donde un joven aún imberbe de nombre Guywood quiere convertirse nada menos que en un pirata con todas las de la ley.

Su tarea no será en absoluto sencilla ya que primero deberá inciarse como buscador de tesoros, como ladrón y como esgrimista lo que le dará bastante trabajo.

Luego deberá enfrentarse nada menos que a un pirata fantasma, con un barco fantasma, y a una tripulación fantasma tan divertida como peligrosa.

El argumento es muy original y atrapante y como juego de aventuras es bastante complejo para su resolución.

Existen dos versiones: una sólo para VGA y también hay una versión en castellano para por lo menos quitarle una dificultad al juego.

Se garantizan horas de entretenimiento.

HARD: CGA, EGA MCGA para la versión común. Otra versión sólo VGA-Disco rígido

MONKEY ISLAND II LECHUCK REVENGE

A pesar del dicho de que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso la continuación de la historia del joven Guywood es de la misma calidad que su predecesora.

El malvado Lechuck reaparece en escena gracias a las artes del vudú practicadas por uno de sus secuaces y como es obvio buscará vengarse de quién lo envió por segunda vez al otro mundo.

Este juego tiene la ventaja de poseer dos opciones para llevarlo a cabo: el modo EASY y el modo HARD. El segundo está reservado a los veteranos de este tipo de aventura y preferentemente conocedores de la mentalidad de LUCASFILM. Como comentamos oportunamente es conveniente jugarlo en el modo fácil inicialmente y luego intentar el otro camino muchísimo más rebuscado.

En este caso requiere como minimo 80286 ,VGA y sólo corre en disco rígido donde ocupa 9 Megabytes aproximadamente.

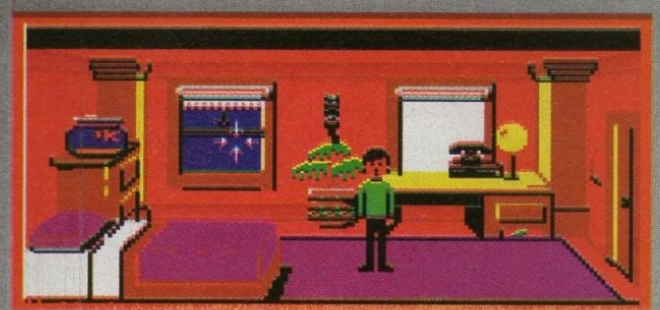
También existe una versión en castellano.

ZAK MAC CRACKEN

Todo comienza con una horrible pesadilla de Zak: una chica, una máquina, unos lentes, seres extraños... Zak se levanta exaltado, y ahí comienza nuestra aventura: "Zak Mac-Kracken & the Alien Mindbenders", la segunda aventura gráfica (del sistema Scoom) que nos proporciona la gran empresa Lucas Film.

¿De qué se trata todo esto?... Los marcianos han traído a la tierra la máquina estupidizadora la que, conectada a la compañía de teléfonos, podría llegar a conquistarnos. Nuestra misión es, junto con Zak y otros personajes (que aparecen más ade-





Zak Mac Craken

lante), romper el campo de fuerza que rodea a la tierra y que mantiene estúpidos a los terrícolas. Para manejarnos (como ya dijimos) contamos con un sistema llamado "scoom", con el cual realizamos las opciones que queremos, eligiendo uno de los verbos permitidos (que se encuentran en la parte inferior de la pantalla) y actuando sobre los distintos objetos o personajes que se encuentran en la pantalla.

Lo que recomendamos para este juego es hacer uso de un mouse, que nos facilitará las selecciones y nos ahorrará muchísimo tiempo en la aventura.Con Zak viajaremos por México, Perú, Inglaterra, Egipto, y hasta por la mismísima Atlántida; sin olvidarnos que también tendremos que ir fuera de nuestro planeta .

Este programa es endiabladamente difícil, pero es también fascinante en cada uno de los detalles que contiene, como así también el especial sentido del humor que sólo "Lucas Film" puede tener para este estilo de programas.

A propósito:¿ saben dónde está el combustible de la motosierra del "Maniac Mansion" ...?

PIPE DREAM

En esta oportunidad LUCAS no nos entrega un complicado juego de aventuras sino un muy simpático juego de habilidad e ingenio.

Para los amantes del TETRIS, en donde se deben acomodar piezas lo más rápido posible, tenemos esta opción, en la cual debemos ayudar a un desorientado plomero a ir acomodando caños de forma correcta para que circule el líquido por los mismos.

Se sucederán codos, "tes", uniones dobles y tramos rectos de manera bastante rápida, lo que hará enloquecer al plomero, y a nosotros.

La música también resulta divertida y el juego asegura entretenimiento para aquellos que sean lo suficientemente rápidos para unir adecuadamente las piezas.

Ultimamente apareció una versión de este juego para Windows, lo que indica que sigue tan vigente como el Tetris.

Hardware que requiere: se juega desde diskette - EGA o MCGA.

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Basada en los últimos aviones que utilizó la fuerza aérea de Alemania, la empresa Lucas Arts realizó este excelente simulador de combate.

Como ya nos tiene acostumbrados esta compañía en darnos productos en donde la calidad de los mismos son inmejorables, en esta oportunidad este simulador logra darnos una verdadera sensación de estar en una de esas naves, glorias de la aviación de hace unas cuantas décadas.

Sin lugar a dudas éste es un buen juego como para pasar varias horas entretenidos cumpliendo las históricas misiones.



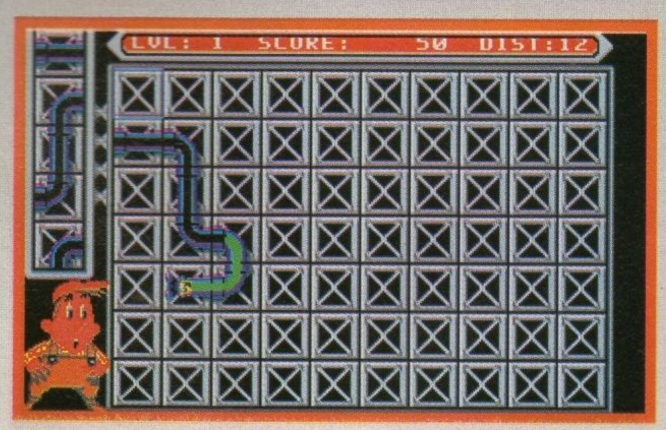
A-TRAIN

Este es un excelente simulador de actividad ferroviaria.

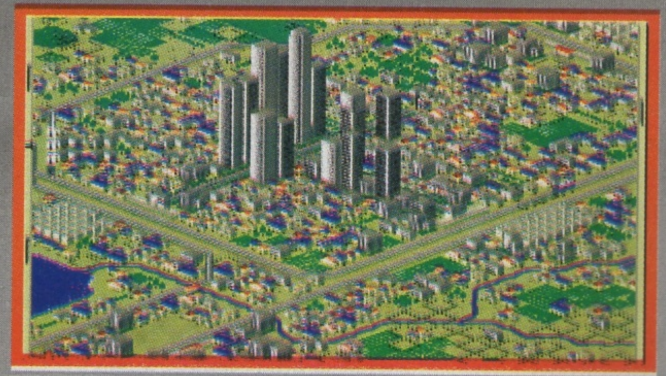
La técnica de este juego es la de colocar las vías de los trenes por los



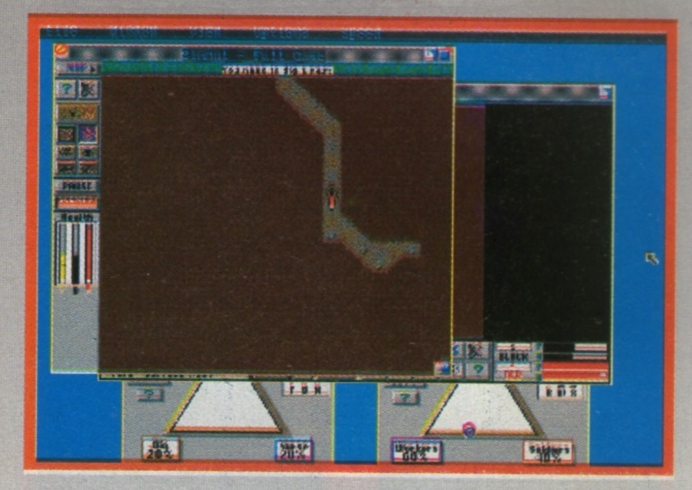
Secret Weapons of the Luftwaffe

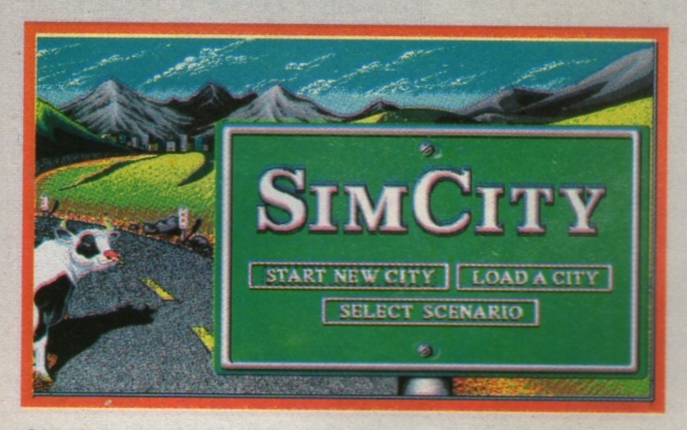


Pipe Dream


A-Train




Simant



SimCity

lugares más estratégicos en relación con las mayores posibilidades de desarrollo del tipo comercial, industrial y de vivienda, posibilitando que todos los productos que se comercializan y deban transportarse viajen por intermedio de este medio tan económico.

Una vez que comience nuestro imperio debemos intentar realizar los negocios más convenientes.

El requerimiento mínimo es una IBM AT, PS/2 o compatible. 640 KB RAM y Hard Disk. Disketera de 5,25" ó 3,5". Placas VGA, EGA o MCGA.

Soporta tarjetas de sonido AdLib, Sound-Blaster, Sound-Master, Roland MT-32 y sonido Tandy; además se recomienda el uso del Mouse.

SIMANT

Para aquellos que han jugado al SIMCITY donde personifican a un intendente que administra una ciudad, esta vez la firma MAXIS propone algo totalmente diferente.

Esta vez nos convertiremos en nuestras compañeras indeseables del jardín: las hormigas.

El programa ha sido diseñado teniendo en cuenta todos los conocimientos biológicos y técnicos necesarios para simular la vida de estos diminutos animales, teniendo en cuenta todos los peligros a los que son sometidos y la organización que poseen en su minúsculo mundo.

La lucha por la supervivencia no es sencilla para estas criaturas, y se deberá actuar con buen criterio para manejar las diferentes situaciones a las que nos veremos expuestos.

Podemos decir que se trata de un juego de simulación muy didáctico y muy estudiado en su confección.

El manejo se realiza por medio de íconos y ventanas, lo que lo hace amigable para el usuario.

Soporta todas las plaquetas y constituye una interesante y original opción para aprender entreteniéndose.

CITY Y SIMCITY FOR WINDOWS

Como en el mundo de los juegos para PC podemos jugar cualquier papel, en este caso haremos de fundadores e intendentes de una ciudad.

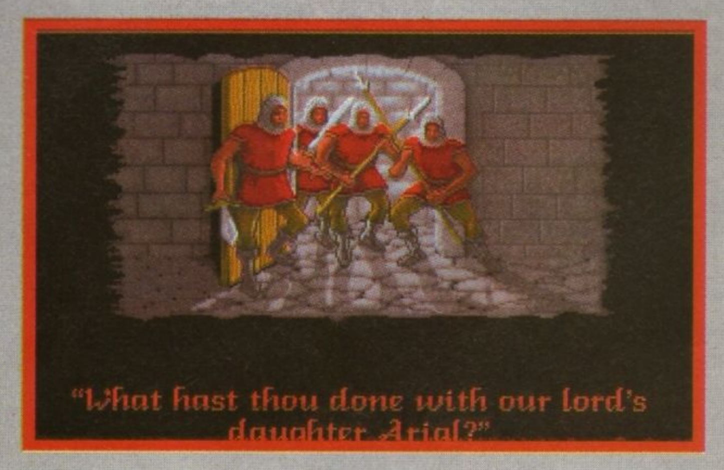
Tendremos un capital inicial y nos darán unos terrenos a los que deberemos pasar la topadora, ubicar zonas residenciales, instalar una planta energética, hacer caminos, disponer de zonas industriales e incluso fundar un puerto o aeropuerto hasta que empiecen a llegar pobladores.

Una vez que la ciudad esté poblada deberemos regular las tasas y la administración de las mismas, para evitar las quejas de los vecinos y desalentar la emigración. También estaremos expuestos a desastres tales como inundaciones y terremotos, o a olas de crímenes cuando la población sea muy densa.

En este tipo de juego no cuenta la habilidad sino el buen criterio y el sentido correcto de la administración, lo que lo hace una buena elección para tener en cuenta.

En el caso de la versión para Windows, ésta resulta una interesante alternativa de esparcimiento





Ultima Underworld

en una sesión de trabajo.



ULTIMA UNDERWORLD

ORIGIN es la firma creadora de los ya legendarios WING COMMANDER, y en esta ocasión nos presenta un RPG que terminará definitivamente con los prejuicios existentes hacia este tipo de juegos.

La historia comienza hace muchos siglos: un hombre llamado Abatar tiene una serie de sueños en los que secuestran a la hija del rey. Ante la insistencia de éste, el monarca pone una fuerte guardia ante la puerta de la princesa, pero pese a todas sus precauciones la joven es raptada y llevada al mundo de los laberintos subterráneos. El rey no puede saber si Abatar tuvo que ver o no con el rapto de su hija, así que para demostrar su inocencia lo obliga a entrar a los laberintos: si es inocente la pureza de su espíritu lo guiará con el bien, si no nunca saldrá de allí... con vida.

El juego es de lo mejor que hemos visto, el scroll es insuperable y la cantidad de enemigos, situaciones, hechizos, armas, etc., aseguran horas y más horas de la mejor diversión.

Pero atención: no se trata de matar y matar, el juego tiene mucho de interactivo. Se encontrarán a lo largo de su camino muchas criaturas, algunas hostiles y otras no tanto; por lo tanto se deberá charlar con todos los seres que se pueda, y si piden ayuda deberemos tratar de cumplir con ellos; si se logra conseguir lo que piden seremos ampliamente recompensados con información valiosa u objetos, y hasta inclusive nos abrirán puertas que ninguna llave lograría abrir.

Gráficos excelentes, sonido a la altura de los gráficos, mucha acción y muchísimo ingenio es lo que este juego nos ofrece. Corre en VGA, disco rígido y AT 80286 (2 MB de RAM), aunque en 386 se obtiene la velocidad ideal de scroll.

WING COMMANDER I

Este juego es tal vez uno de los mejores arcades espaciales hechos para computadora, y al decir esto nos referimos a todas las computadoras; fue el programa que logró que los fanáticos de otros sistemas se sacaran el sombrero ante esta joya del soft.

El argumento es muy simple, casi como el de una película de la década de los '50. Los humanos han conquistado todo el sistema solar y han desarrollado la tecnología para colonizar las estrellas. Lamentablemente las naves humanas tropiezan con la flota KILLRATY, unos seres humanoides parecidos a grandes gatos. Estas criaturas son sumamente hostiles y no tienen intención de compartir el universo con los humanos, así que se desarrolla una guerra sin cuartel entre las dos especies.

Los humanos cuentan con distin-





Wing Commander I





Wing Commander II

tos planetas en los que se llevan a cabo desarrollos científicos; si éstos son bien protegidos se irán creando naves de combate cada vez más poderosas y veloces, de otro modo se retrasará cualquier adelanto tecnológico y con ello las posibilidades de ganar.

Los gráficos son por demás excelentes, el tratamiento del color impecable y el sonido impresionante, y si Ud. tiene la suerte de poseer tarjeta de sonido, podrá apreciar en toda su dimensión la sensación lograda en cada batalla.

El programa corre en AT 286 ó superior, VGA o EGA y disco rígido, pudiéndose elegir la opción que descompacte los gráficos en el disco y no perder tiempo cada vez que se necesite cambiar de escenarios.

WING COMMANDER II

ORIGIN en esta ocasión nos viene a demostrar que no está dicha la última palabra en materia de computación; cuando todos creíamos que nada superaría al Wing Commander, esta empresa nos sorprende con una segunda y mejorada saga.

WING COMMANDER II es un programa estupendo lleno de color, sonido y acción; la historia comienza cuando la nave interestelar TIGER CLOW es destruida por tres bombarderos Killraty. Nuestro héroe, que volvía de una misión de rutina, observa atónito cómo los bombarderos salen de la nada, destruyen la nave madre, y desaparecen tan misteriosamente como aparecieron.

Ninguna prueba queda de esto, así que sus superiores piensan que el joven comandante es un traidor que colaboró en la destrucción de la nave, mas como no lo pueden probar lo degradan y lo envían al rincón más alejado del espacio.

Desde allí el joven intrépido deberá demostrar la existencia de los bombarderos invisibles, para poder rehacer su imagen y recuperar así el respeto de sus amigos y camaradas; y, como si todo esto fuera poco, deberá encontrar al verdadero culpable que vendió al enemigo la nave y todas las vidas humanas que allí se encontraban.

Lo mejor de este juego es que nada queda librado a la imaginación, puesto que todo lo descripto (y mucho más) usted podrá verlo y oírlo, como si estuviera viendo una película de ciencia ficción. De la calidad gráfica sólo se nos ocurre decir: excelente, lo mismo que del sonido. La mayor parte del juego es hablada.

Este soft corre en AT 286 ó superior, EGA, VGA y disco rígido.



LEMMINGS

Creo que no necesitan presentación... Ellos llegaron y cambiaron toda la historia del software mundial: son los "LEMMINGS", unos simpáticos hombrecitos que, por medio de nuestra ayuda, deberán sortear montones de obstáculos para andar "de mundo en mundo" hasta llegar a su destino.

Nuestro objetivo es ayudarlos, dándoles una función a cada uno de ellos, en el momento y lugar "justo". Contamos con: paracaidistas, excavadores (para abajo, al costado, y en diagonal), alpinistas (que escalan cualquier superficie), arma escaleras (que nos permitirán cruzar hacia cualquier sitio de la pantalla), y otros tantos más con distintas funciones que armarán su camino hasta llegar a la salida.

Por supuesto, como nos tiene acostumbrados la gran empresa "Psygnosis", este maravilloso e ingenioso arcade cuenta con unos fantásticos gráficos (para todas las placas) y con un excelente sonido que en su forma "musical" o "FX", nos acompaña durante todo el desarrollo del juego. Hay que destacar

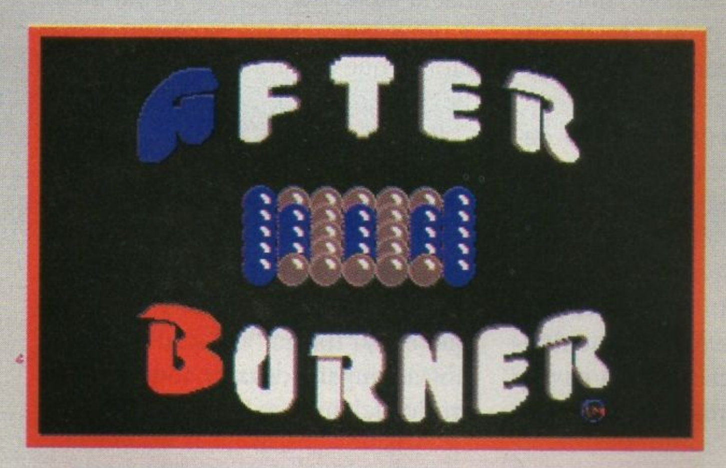


Lemmings





Obitus





After Burner

la gran variedad de escenarios que recorreremos, como así también todas las distintas melodías que se escuchan.

La mejor forma de jugar es haciendo uso de un mouse, ya que nos permitirá situar el cursor sobre cualquiera de nuestros amiguitos, haciendo más fácil y más rápido el juego.

OBITUS

Este juego de PSYGNOSIS es del tipo RPG y dentro de ese tipo de una excelente calidad.

Un personaje de (WILL MASON) se encuentra, luego de sufrir un percance con su automóvil, encerrado en una extraña torre y en el pasado.

Deberá salir de la torre y vagar por los bosques hasta hallar el secreto de su presencia en Middlemere, que tal es el nombre de la ciudad.

El manejo del personaje se realiza por medio del mouse con un menú sencillo, y de la misma manera se dirige a los cuatro puntos cardinales.

En el laberinto de los bosques de Falconwood se encontrarán armas, pociones y se luchará contra distintos personajes. Con otros se podrá dialogar y así obtener información valiosa.

Los gráficos son de muy buena calidad así como la música que podrán disfrutar los poseedores de plaquetas de sonido.

La sensación de movimiento está muy bien lograda y en ciertas partes se logra un efecto tridimensional muy atractivo. Para los amantes de este tipo de juegos constituye una excelente opción.

Necesita disco rígido y VGA. Se puede elegir el idioma, entre los que aparece el castellano.



AFTERBURNER

Otra fantástica conversión de la gran empresa "Sega" es "AFTERBURNER", un espectacular arcade que simula a un F14, capaz de destruir todo lo que se le cruce (siempre y cuando seamos bastante habilidosos para esto). Comenzamos con 5 de estas fantásticas naves y tendremos que pasar más de 16 niveles, llenos de acción y de peligro. Todo el tiempo se nos presentan distintas clases de aviones, bombarderos y, en los niveles superiores, hasta helicópteros.

Para combatirlos contamos con nuestra ametralladora (disparo normal), misiles (disparo especial) y la velocidad de "Afterburner" (que nos servirá para evitar las municiones contrarias con más fluidez).

A nuestros enemigos, en cierto momento, los recuadrará nuestro visor; ahí debemos tirar los misiles (que son teledirigidos).

Para evitar los misiles enemigos, con los dos disparos juntos y yendo hacia algún costado, nuestra nave realizará un "roll", que evita a todos

ENANO
Computación
No hay nada mejor...

Yerbal 2413 CAPITAL FEDERAL
Frente a Plaza Flores
Teléfono - Fax: 612-2559

Todas las NOVEDADES para tu PC XT - AT
Venta de Equipos e Insumos
Planes de Financiación

Club de Usuarios de FAMILY GAME y SEGA MEGADRIVE

Venta de Soft y Equipos
FAMILY GAME - SEGA MEGADRIVE
AMIGA - SPECTRUM - MSX
COMMODORE

Te esperamos de Lunes a Viernes en el Horario de 9:30 a 20:30 Hs.
y los Sábados de 9:30 a 15:00 Hs.

PRESENTANDO ESTE AVISO TE LLEVAS UN JUEGO DE REGALO

RICHAR SOFT
COMPUTER STORE

LA TIENDA DE COMPUTACION MAS SURTIDA EN
INSUMOS - PLAQUETAS
MONITORES - EQUIPOS
TODAS LAS CONFIGURACIONES
RIGIDOS - IMPRESORAS

JUEGOS PARA PC
AMIGA - COMMODORE
MSX Y SPECTRUM

FAMILY GAME
VENTA Y ALQUILER

AV. NAZCA 2741
TEL Y FAX: 503-3640
501-3241



División Juegos
Estrenamos juegos de PC y AMIGA
<u>todos los días</u>

Si, leíste bien 

Atención!
Usuarios de Commodore: Todas las novedades sales de Wiroma al resto del país.

CONSULTE POR SU REGALO SORPRESA

Oferta navideña
Amiga 500 española c/ modulador y 1 Joscystick: $ 720
HASTA AGOTAR STOCK

Bme. Mitre 272. Ramos Mejía.
TE/FAX: 656-6483. LLAMA AHORA!!

MAX

Juegos para PC

- MAXIMUM OVERKILL
- TRISTAN PINBALL
- AMAZON (De Access) Con solución
- HEART OF CHINA (en castellano)
- FASCINATION Con solución

PROXIMAMENTE

- CAR AND DRIVER
- PATRIOTI

TEL: 552-0060
Conde 1836 - Capital



MS COMPUTACION
TODOS LOS JUEGOS PARA...

- ✓ PC
- ✓ Amiga
- ✓ Commodore
- ✓ Family Game
- ✓ Atari

Algunas Novedades

ESTE AVISO VALE
$ 5. <u>(en juegos)</u>

FIRMA ------------------

Acércate a MS COMPUTACION

Av. La Plata 998 - Tel: 922-1405 Cap.
Av.Santa Fe 3673 L 13 (S) Tel: 72-2720 Cap.
Roque Sáenz Peña 328 Pto. Madryn

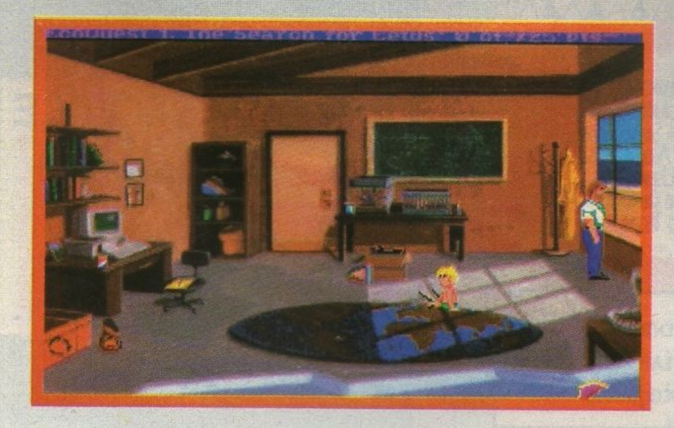


Afterburner





Space Harrier


Eco Quest

los disparos contrarios.

Debemos cuidar nuestras municiones que de a poco se van gastando, pero cada cierta cantidad de pantallas se nos recargarán, ya sea por aire o por tierra.

En ciertos niveles también tenemos que destruir enemigos terrestres (como ser los campamentos de los enemigos). La dificultad de este arcade es bastante elevada, pero con los excelentes gráficos con que cuenta, y el sonido que lo acompaña, seguro los mantendrá bastante tiempo "en el aire".

SPACE HARRIER

Hace algún tiempo atras este juego revolucionó a todos los salones de video games, y fue uno de los primeros arcades-aventuras en "3D"; nos referimos al "Space Harrier", que ahora llega a nuestra PC de la mano de esta gran empresa (que se dedica a hacer conversiones de las máquinas de videos juegos).

Todo empieza con una invasión extraterrestre. Nosotros debemos cargar nuestra mochila cohete (que nos permitirá volar a diferentes alturas, cuando no querramos correr) y nuestro rayo láser, para enfrentarnos a infinidad de diferentes criaturas extraplanetarias. Algunos de éstos mueren de un solo disparo; a otros deberemos perseguirlos y dispararles varias veces. Pero eso no es todo: al final de cada nivel (cada uno de éstos tiene el nombre de una ciudad) se nos presentará un enemigo especial, al que deberemos impactar varias veces para destruirlo. Tampoco nos tenemos que cubrir solamente de sus disparos, también podemos chocarnos con piedras, torres o árboles. A estos últimos (junto con algunos matorrales que también hay por allí) los podemos eliminar con un tiro certero.

Como una buena conversión, cuenta con excelentes gráficos y un muy buen sonido (parlante interno de la PC).



ECO QUEST

En esta oportunidad la gente de SIERRA nos presenta una muy bien lograda aventura, muy apta para los niños y con muy buenos gráficos. El tema de la ecología y del daño que el hombre inflige a la naturaleza, especialmente por los desechos que arroja al mar, da pie a una muy agradable historia de un niño y un delfín y a la exploración de mágicos mundos submarinos en donde nuestro joven personaje podrá comunicarse con todos los habitantes del fondo del mar y descubrir secretos que ese apasionante mundo atesora.

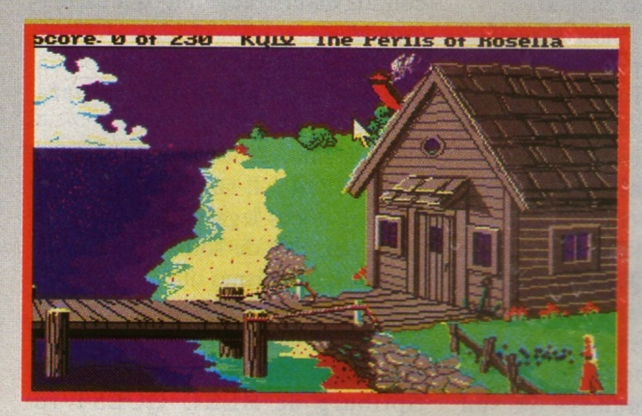
Aquí no existe en absoluto la agresividad, y el mensaje es muy positivo y didáctico al mismo tiempo.

Todo lo anterior no quita que, to-


Eco Quest


King Quest I


King Quest III



King Quest IV

mada como juego de aventuras, esta historia sea muy adictiva e interesante.

Esta es una variante de la serie de los QUEST de SIERRA, en donde se ha pensado en los niños y también en los adultos para que se entretengan y al mismo tiempo reflexionen sobre su comportamiento frente a la naturaleza.

Hardware que necesita: MCGA o VGA - Disco rígido - Mouse.

KING QUEST I, II, III, IV, V, VI

SIERRA se caracteriza por la calidad de sus aventuras. En esta serie que comienza con KING QUEST I, del cual ha salido una nueva versión para VGA, la imaginación y la fantasía logran un gran nivel.

Con este programa nos veremos transportados a mundos soñados en la infancia, con sus castillos, príncipes, brujos, animales encantados y todos los ingredientes que caracterizan a los cuentos de hadas.

En cada uno de los juegos están presentes cuentos que seguramente habremos escuchado de chicos y que posiblemente también lean nuestros hijos.

Desde La gallina de los huevos de oro, Rizos de oro y Los tres osos, Rumpelstinskin, Las habichuelas mágicas hasta La Bella y la Bestia, todos están presentes de alguna manera en estas mágicas historias.

Todo comienza en el reino de Daventry, en donde había tres tesoros que mantenían fuerte al reino: un espejo mágico que predecía el futuro, un escudo encantado que vencía cualquier enemigo y un cofre de tesoros que nunca se vaciaba.

En KING QUEST I el rey Eduardo le encarga a Sir Graham la búsqueda de esos tesoros que habían sido robados del reino. Sir Graham logra encontrarlos luego de arduas aventuras y finalmente, al morir el rey, es nombrado su sucesor. Tal es el argumento de la primera historia conocida como QUEST FOR THE CROWN.

Como dijimos este primer juego ha sido recreado para VGA y está manejado por íconos.

En KING QUEST II, ROMANCING THE THRONE el rey Graham debe buscar una esposa para compartir su vida y el reino.

El espejo mágico le indica que una bella joven está prisionera en una torre de cristal.

El objetivo del juego obviamente es rescatar a la joven y convertirla en reina.

En KING QUEST III uno de los hijos del matrimonio real es raptado por un malvado mago llamado Mannanan. El príncipe Alejandro se convierte en esclavo del brujo que lo usa para tareas domésticas ocultándole su noble origen.

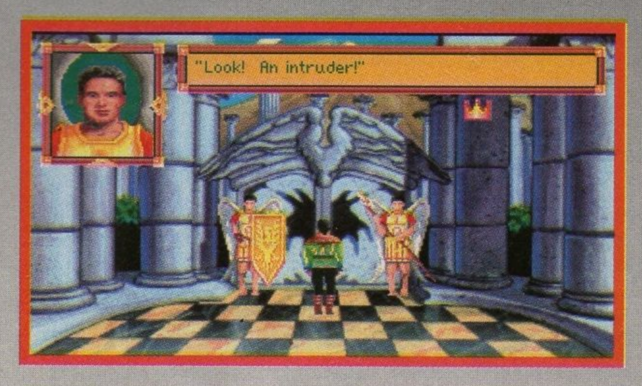
El joven deberá aprender las artes de la brujería para vencer a su amo con sus mismas armas, lo que finalmente logra convirtiéndolo en gato.

Luego deberá volver al reino de Daventry para vencer al dragón de las tres cabezas.

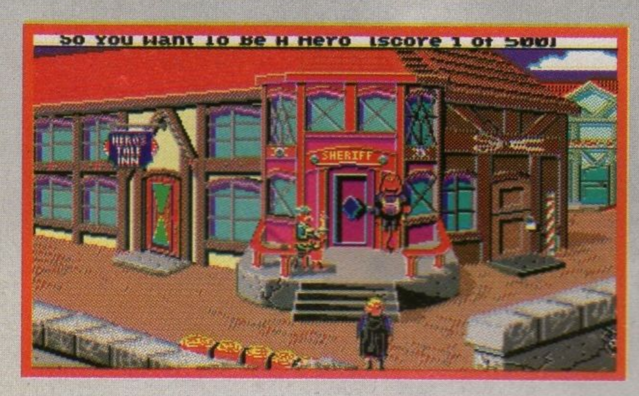
En KING QUEST IV, THE PERILS OF ROSELLA, la hermana de Alejandro deberá viajar a exóticas



King Quest V



King Quest VI



Quest for Glory I



Quest for Glory I

tierras en busca de una fruta mágica que salve al rey Graham de una grave enfermedad.

Correrá una gran cantidad de aventuras y peligros hasta llevar a buen término su misión.

En el KING QUEST V Sierra utiliza todos sus nuevos recursos para el diseño de juegos. El manejo del personaje se realiza por medio de íconos, y toda la capacidad de las placas VGA se utiliza en hermosos gráficos constituidos por cuadros al óleo escaneados, lo que nos hace estar frente a un maravilloso libro de cuentos animado.

En este caso la historia trata de la venganza de un brujo llamado Mordack, hermano de Mannanan, a quien el hijo de Graham convirtió en gato.

Para vengarse éste roba el castillo de Graham con toda su familia dentro y la misión del rey será rescatarla.

En el KING QUEST VI Alejandro deberá rescatar a una princesa de las manos de un malvado visir que quiere casarse con ella a la fuerza.

Este último juego de SIERRA es espectacular en cuanto a imágenes y música y posee una introducción animada que ocupa nada menos que 6 MB en el disco rígido.

Como se ve, han variado mucho las cosas en el reino de Daventry, y la tecnología utilizada cada vez se va superando.

Cabe destacar que toda la serie de los KING QUEST es de difícil e intrincada solución y se garantizan muchas horas frente a la pantalla para acompañar a nuestros héroes en sus aventuras.

QUEST FOR GLORY I, II y III

Este es un juego de aventuras con características bastante particulares.

Al contrario de otros juegos en los que el protagonista nunca duerme ni come, aquí tenemos un "timing" que deberemos respetar.

El personaje debe mantener su vigor y salud para lo que debemos estar atentos a su alimentación y descanso.

La historia es de un joven que llega a la villa de Spielburg buscando convertirse en héroe del pueblo.

El protagonista puede ser un guerrero, un mago o un ladrón de acuerdo con la elección del jugador.

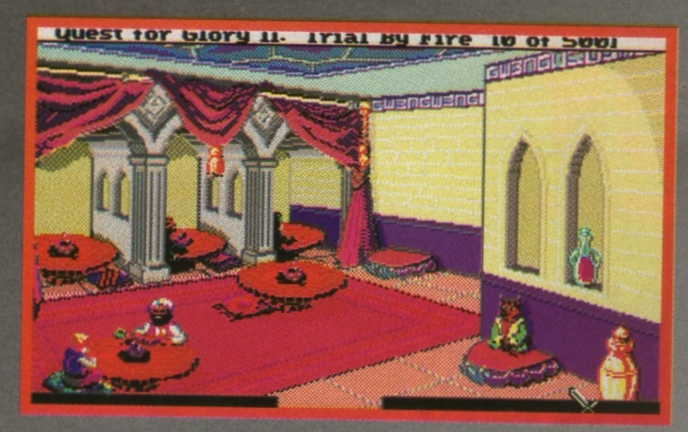
En todos los casos deberá realizar misiones peligrosas que lo enfrentarán con bandidos, monstruos, fantasmas y toda clase de peligros.

Aparte de ser un juego de aventuras también tiene escenas tipo arcade en donde deberemos pelear con los diversos enemigos a capa y espada.

La primera versión es conocida como Hero Quest y corre para placas CGA y EGA.

La última, denominada QUEST FOR GLORY I, sólo es para VGA por cuestiones legales debido a que otra compañía de software ya tenía registrado el mismo título.

En esta segunda aventura presentada por SIERRA el protagonista es el mismo héroe surgido de Spilburg de HERO QUEST (o QUEST FOR GLORY I).



Quest for Glory II



Quest for Glory III



Leisure Suit Larry I

En este caso sus aventuras serán en misteriosas tierras orientales de Shapeir y Raseir, donde se deberá en primera instancia dominar a los cuatro elementos TIERRA, AGUA, AIRE y FUEGO y luego enfrentarse con un siniestro mago.

Si se completó el primer juego (HERO QUEST I) las características del personaje se pueden grabar y utilizar en esta segunda parte.

Así podremos comenzar con un puntaje alto de inteligencia, fuerza y otros atributos del personaje.

En la aventura QUEST FOR GLORY III, este juego también mantiene la misma tónica que los anteriores de esta serie en el sentido que hay una cronología a la que se debe respetar, y también tiene escenas de lucha con bandidos y diversos personajes.

Estos atributos van aumentando a medida que nuestro héroe va adquiriendo experiencia en sus aventuras.

La aventura es bastante complicada, pero muy entretenida, de un argumento muy original, y con muy buenos gráficos.

El hardware que necesita esta última versión es: placa de video MCGA o VGA y disco rígid, el mismo es imprescindible.

LEISURE SUIT LARRY I - In The Land of Lounge Lizards

Este superconocido juego de SIERRA del cual apareció una nueva versión para VGA y con uso de íconos en lugar de ingresar las órdenes por teclado marca un estilo de juego muy particular.

Es un juego interactivo protagonizado por un simpático -aunque algo tonto- personaje al que deberemos guiar para lograr conquistas amorosas.

No todo le sale bien al pobre Larry, y así termina atado en una cama y sin billetera luego de un apurado casamiento con una atractiva señorita que conoció en una discoteca.

Sin embargo la historia tendrá un final feliz y Larry conocerá a su verdadero amor (por lo menos para este juego, ya que en su continuación es echado de su casa por su adorada compañera).

La historia es muy simpática y requerirá de nuestro ingenio para llevarla a cabo.

También tendremos una buena oportunidad de probar nuestras dotes como jugadores de BLACK-JACK o nuestra suerte en las máquinas tragamonedas.

La primera versión sólo ocupa dos diskettes de doble densidad y es para CGA o EGA mientras que la segunda se juega desde disco rígido y requiere VGA.

LEISURE SUIT LARRY II - Looking for Love

Esta continuación de Larry es mucho más compleja que su versión predecesora.

En el primer juego Larry se limitaba a recorrer algunos lugares de la ciudad como un bar, el casino y un hotel, mientras que en ésta se ve envuelto en una aventura que lo llevará a una isla dominada por un émulo del DR NO.

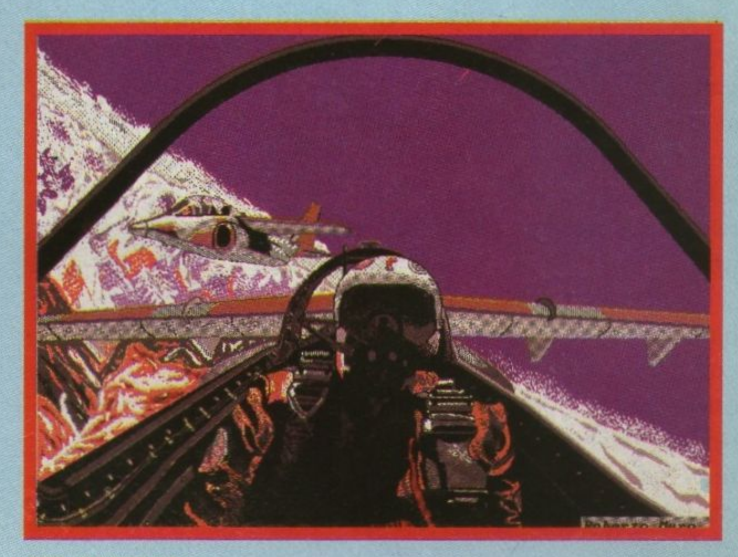
Al comienzo Larry gana un viaje en un crucero de lujo en un programa de televisión y allí comienzan sus aventuras y desventuras.

Larry deberá tirarse al mar en un bote salvavidas y aparecerá en una isla donde deberá disfrazarse de mujer para evitar a unos agentes que lo persiguen y luego viajar en avión donde también deberá tirarse en medio del vuelo para llegar a una isla en donde encontrará a su nuevo amor.

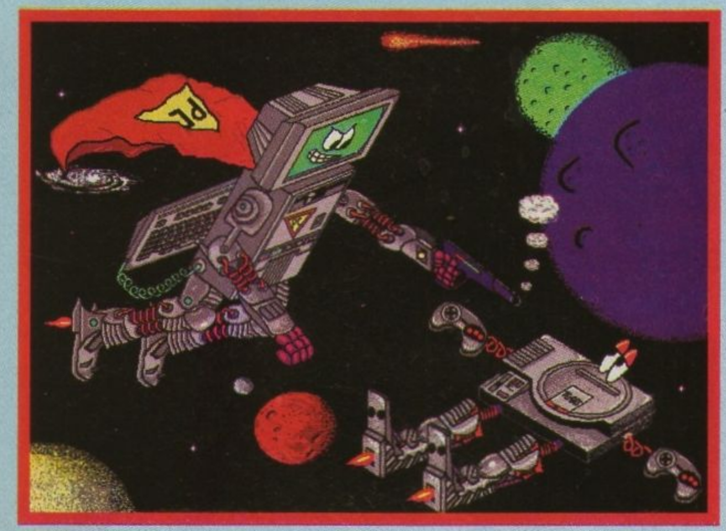
Este juego no se maneja por íconos sino que se introducen las fra-



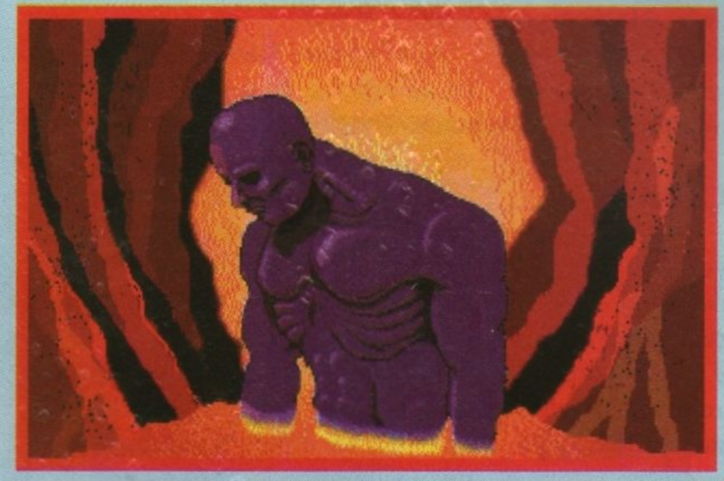
Como lo habíamos prometido en el número anterior, a continuación mostramos los excelentes trabajos que fueron seleccionados como semifinalistas del 1er Gran Concurso de Diseño de pantallas.



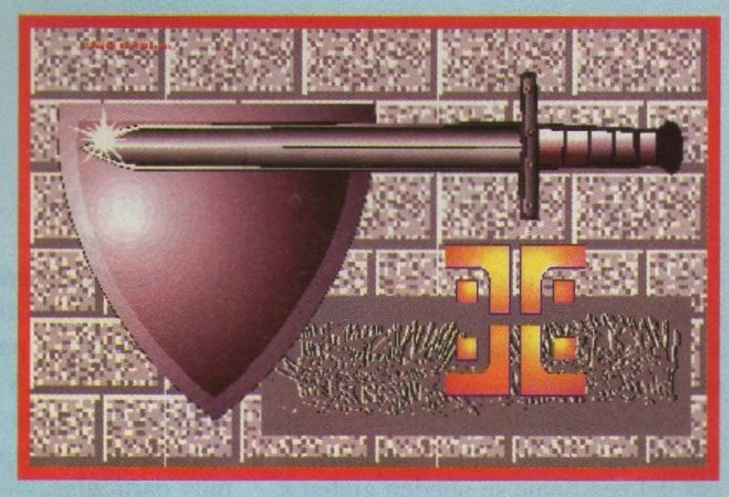
"EL PAMPA"
Roberto Muro
Hurlingham



" SUPER PC"
Leonardo Galiano - Rubén D. Bodelo
Avellaneda



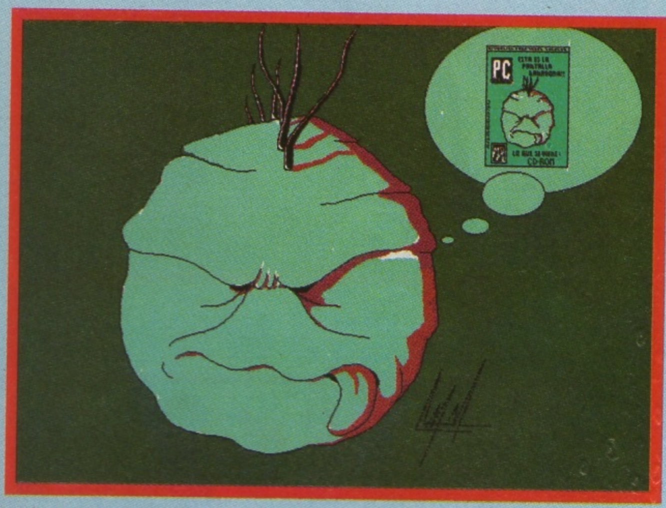
"LAVAMAN"
Carlos Anllo
Capital Federal



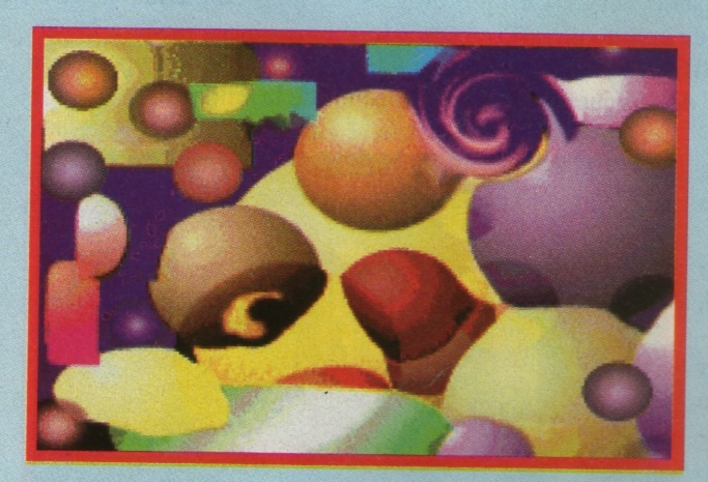
"PANTA 1"
Claudio Raúl Storino
Capital Federal



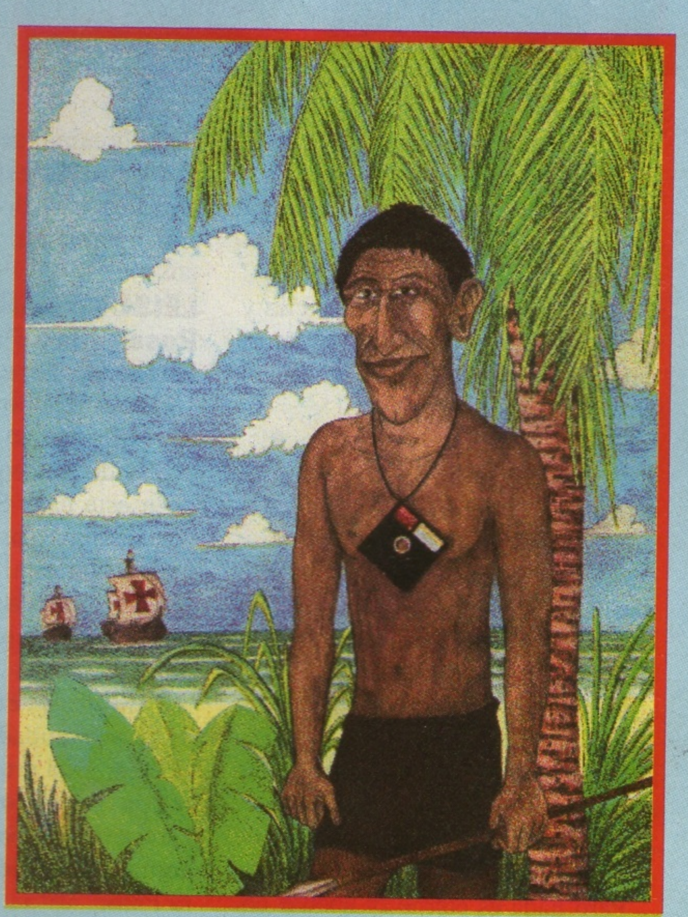
"INCAROCK"
Marcelo Monzón
Capital Federal



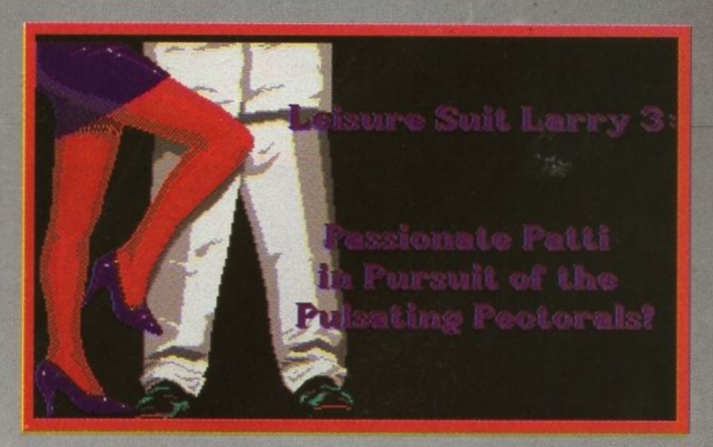
"EL SUEÑO DE ANARKOS"
Miguel A. González
Boulogne



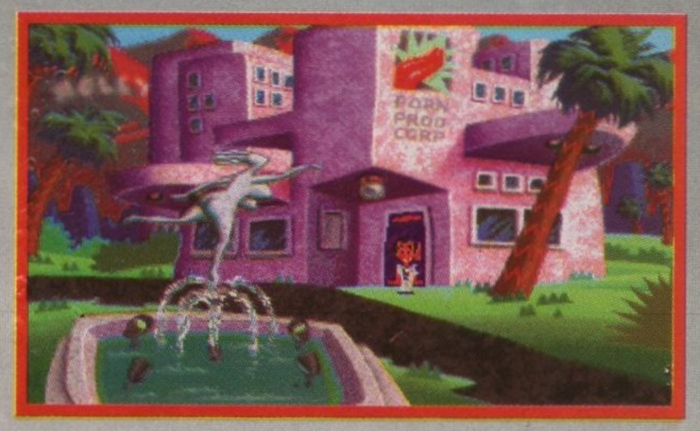
"AEREO"
Eduardo Adrián Pro
Capital Federal



"SIN TITULO"
Juan Pontarozi
Capital Federal



Leisure Suit Larry III



Leisure Suit Larry V

ses por teclado, por lo cual requiere un buen conocimiento del inglés.

La historia es divertida pero la resolución del juego es bastante complicada y llevará unas cuantas horas.

Como siempre habrá final feliz y Larry conocerá a su nuevo amor, quien le durará exactamente hasta el próximo juego.

LEISURE LARRY III: Passionate PATTI in Search of the Perfect Pectorals

Como dijimos en el comentario de Larry II, el amor indio de nuestro personaje muere cuando comienza el juego.

Larry había conocido la paz del hogar al haberse casado con la hija del jefe de la tribu. La aldea había progresado y nuestro personaje se había aburguesado y olvidado de sus aventuras.

Pero nada es eterno, y apenas comienza el juego, su amor le cierra las puertas en la cara, obligándolo a volver a las andadas.

La novedad de este juego es que se divide en dos partes: la primera protagonizada por Larry y la segunda por Patti la apasionada, que es el nuevo amor de nuestro héroe (¡en este caso le va a durar también hasta el próximo juego!).

Este juego alterna la aventura con el arcade y el laberinto, lo que lo hace bastante completo y divertido.

Como en el caso anterior es bastante complejo de resolver y se maneja por medio de instrucciones escritas, lo que requiere cierto dominio del idioma inglés.

A pesar de estas dificultades el juego es muy divertido y garantiza entretenimiento.

LEISURE LARRY V: Passionate Patti Does a Little Undercover Work

Este es el último de la serie Larry (El Larry IV no salió nunca y está explicado el porqué en este juego).

En este caso SIERRA utiliza todos los recursos de los juegos actuales con sonido, gráficos VGA y manejo por íconos.

También, en esta oportunidad, el juego está protagonizado por Larry y por su actual compañera Patti.

Aquí pasa un poco de todo y hasta Larry termina siendo un improvisado piloto salvador de un avión al estilo de DONDE ESTA EL PILOTO.

Mientras Larry se dedica a filmar a las mujeres más sexys de Estados Unidos, Patti oficia de improvisada detective hasta que al final del juego llega el encuentro de ambos.

No es muy difícil de resolver como sus predecesores y también existe una versión en castellano.

El juego viene en 8 diskettes de 5,25" de 1.2 MB, lo que da una idea de la diferencia entre el primer Larry y éste.

Esta versión sólo es para VGA.

POLICE QUEST I, II y III

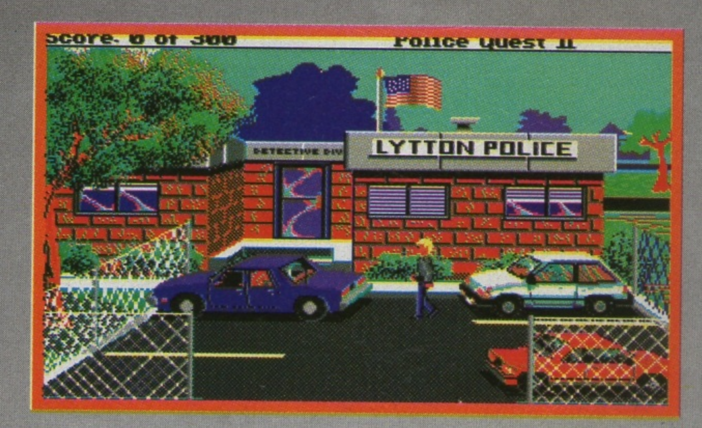
En el tema de las aventuras de SIERRA lo policial y detectivesco ocupa la trama de los tres juegos de esta serie.

En POLICE QUEST I (del cual ya ha aparecido una versión para VGA y con manejo por íconos) comienza la historia de un policía de la ciudad de Lytton, cuyo nombre es Sonny Bonds.

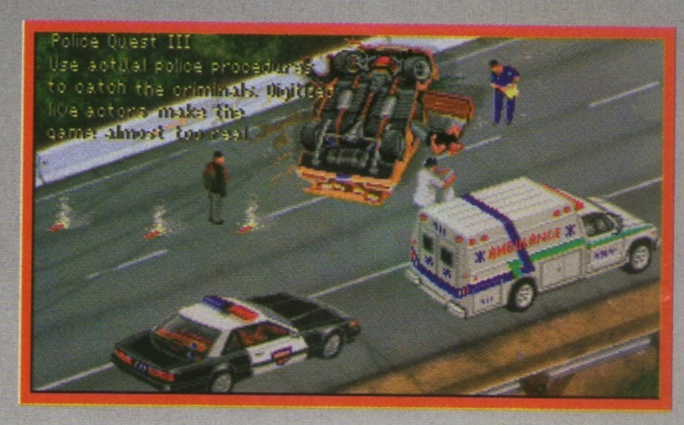
En esta historia, donde Bonds comienza como policía raso, tendremos oportunidad de realizar al principio tareas rutinarias policiales como patrullar la ciudad y confeccionar multas por exceso de velocidad, arrestar a borrachos que conducen vehículos peligrosamente, y poco a poco entrar en tareas más calificadas que involucran el mundo de la droga y del juego, en donde nos iremos infiltrando hasta llevar a la cárcel a Frank Bains, un muy peligroso malhechor de la ciudad.



Police Quest I



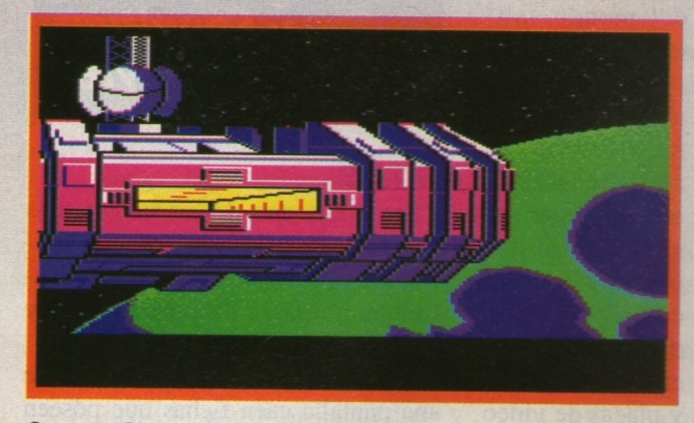
Police Quest II



Police Quest III



Space Quest I



Space Quest II

En POLICE QUEST II la historia continúa cuando Bains logra escaparse de la cárcel y entre sus objetivos obviamente figura el de vengarse de Bonds.

En esta continuación, si bien se mantiene el estilo de ingresar órdenes por teclado, los gráficos están mejor logrados y la aventura resulta muy interesante.

El último (hasta ahora de la serie) es POLICE QUEST III donde ya se utiliza el sistema de íconos para guiar al personaje y toda la capacidad de VGA para gráficos. Esta versión constituye una muy interesante aventura en donde el detective Bonds debe desbaratar una banda de asesinos con rituales satánicos que casi matan a su esposa Marie.

La técnica está al servicio de la calidad como en las últimas aventuras de SIERRA y resulta un juego de aventuras muy interesante.

Hardware necesario para POLICE QUEST I (versión tradicional): CGA, EGA. Para POLICE QUEST II: CGA, EGA, MCGA y para POLICE QUEST III: VGA.

SPACE QUEST I, II, III, IV y V

Es esta serie de aventuras SIERRA ON LINE mezcla hábilmente el humor y la ciencia ficción.

De la mano de Roger Wilco, originario de Xenon, viviremos las más variadas aventuras en el inmenso universo.

Las primeras tres aventuras se pueden ver en cualquier tipo de monitores, la cuarta en su primera versión fue para VGA solamente y luego salieron para las otras placas de video, y la última aventura de la serie en principio sólo la podrán jugar aquellos que posean VGA.

Su instalación en disco rígido no presenta inconvenientes, debido a que su protección es por manual, y es aconsejable grabar el juego cada vez que obtengamos puntos, porque es posible que nos descubra algún guardia o tengamos algún inconveniente en cada una de las aventuras y debamos comenzar el juego nuevamente.

ZELIARD

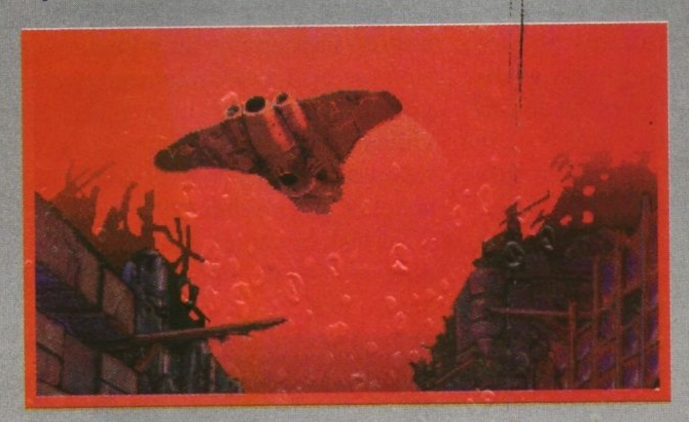
SIERRA nos sorprende gratamente con esta aventura que, aunque no lo crean, no es interactiva; se trata de ZELIARD, un excelente juego de aventuras con algo de arcade y que recuerda vagamente al clásico de videos MOSTERLAND.

La historia se desarrolla en el mágico país de ZELIARD que, protegido por un medallón constituido por nueve piedras preciosas, protege a sus habitantes de los peligros. Cierto día un peligroso demonio logra romper las cadenas que lo mantuvieron prisionero por más de mil años, y utilizando todo su poder logra destruir el medallón y esconde cada una de sus piedras en distintos lugares del mundo subterráneo, quedándose con la última y más importante para sí.

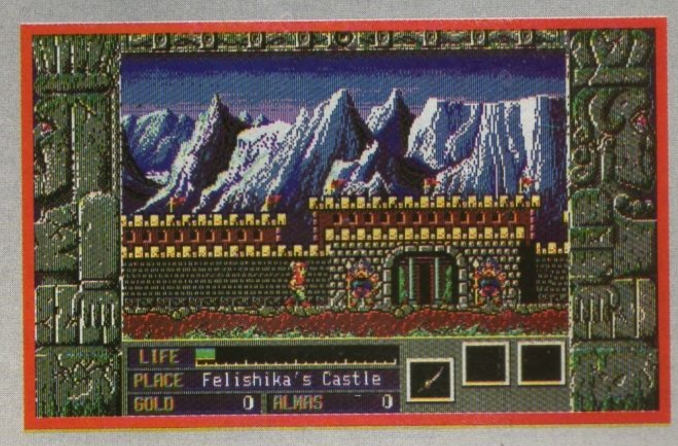
Como consecuencia de esto, una feroz tormenta se desata sobre la tierra destruyendo cosechas y bos-



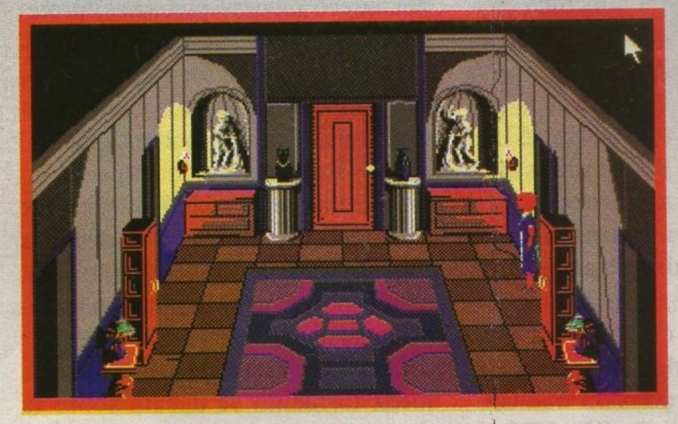
Space Quest III



Space Quest IV



Zeliard



Colonel's Bequest I

ques, y para hacer sufrir al rey del lugar el demonio convierte a la hija del monarca en una estatua de piedra.

El rey, desolado, no sabe qué hacer hasta que un día se manifiesta ante él el espíritu protector de la tierra. Este último le explica entoces la situación y le dice que no se preocupe, pues pronto un noble caballero llamado GALARD aparecerá para enfrentar a los peligros, destruir al demonio, restaurar el medallón y salvar a la joven y hermosa princesa.

Cuando el joven se presenta, el rey, éste solamente puede ofrecerle una espada y mil piezas de oro, así que con lo poco que lleva el joven valiente deberá enfrentarse a las criaturas del mundo subterráneo.

Así comienza una de las mejores aventuras hechas para PC, con excelente sonido tanto por parlante interno como por tarjeta de sonido; corre en PC XT y AT, y placas de video MCGA, y V GA.

Para este juego es imprescindible la utilización de disco rígido.

THE COLONEL'S BEQUEST I y II

Los amantes de las historias de misterio y de suspenso están de parabienes, puesto que SIERRA, en THE COLONEL'S BEQUEST I y II, ha logrado que las aventuras se parezcan más a una inédita novela de Agatha Christie que a un juego de computadoras.

Las dos aventuras cuentan como protagonista a la joven Laura Bow, quien debe resolver los distintos casos que se le presentan, en su afán de lograr esclarecer la verdad.

Dentro del desarrollo de esta video aventura -que consta de varios actos- no debemos creernos todo, lo que nos dicen, porque algunos personajes nos dirán la verdad y otros no; para lograr un resultado satisfactorio se debe estar en el momento y en el lugar preciso, haciendo la pregunta correcta.

El primero cuenta con gráficos hasta EGA y el segundo EGA y VGA, y además en este último es necesario el disco rígido.

El sonido es muy bueno, aun para el pequeño parlante de la PC. Se puede usar joystick, teclado y mouse, siendo este último el más aconsejable para el desplazamiento de nuestro personaje por la pantalla.

Esta excelente aventura asegurará a los amantes del suspenso muchas horas de entretenimiento.



TETRIS

Sin duda, uno de los juegos más originales de toda la historia del software es el "Tetris", originario de Rusia que ahora es un juegofamoso y conocido por todo el mundo.

Su desarrollo es simple: dentro de una pantalla caen fichas que poseen distintas formas geométricas, las

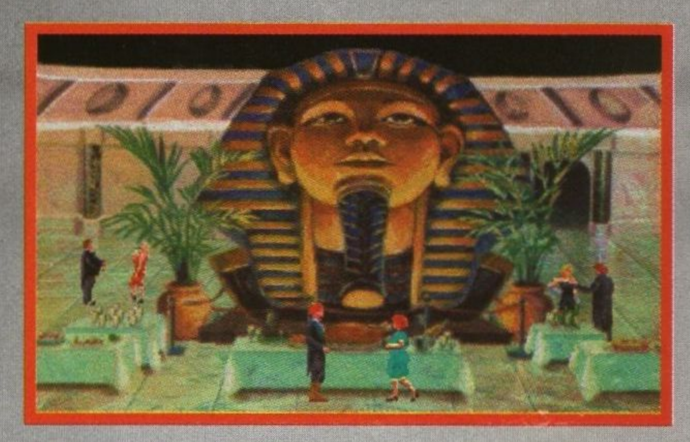
cuales podemos mover hacia la derecha, izquierda, o rotarlas.

Debemos acomodarlas de forma tal que, bien acomodadas (unas sobre otras), logren completar todos los espacios libres. Por lo tanto, cada renglon o línea que completemos desaparecerá automáticamente, y toda la pantalla bajará un espacio, dejándonos más lugar libre para poder seguir jugando.

A medida que pasa el tiempo y completamos cierta cantidad de líneas, además de cambiar los fantásticos dibujos de fondo también aumentará la velocidad del juego.

Como verán, su desarrollo es bastante fácil y, junto con su originalidad, dio lugar a muchas de versiones con distintos argumentos, pero igual de divertidos (¡o aún más!...)

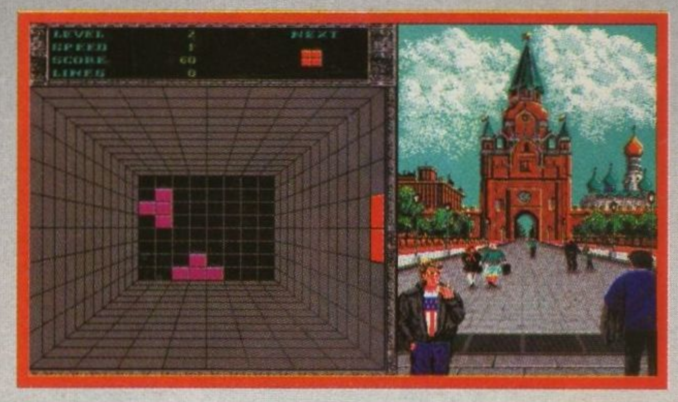
Aquí van algunas de éstas:



Colonel's Bequest II



Tetris



Welltris

WELLTRIS

Esta versión modificada del Tetris es bastante similar a la del Blockout (en tres dimensiones), pero con la diferencia de que las fichas son planas; por lo tanto, ademas de situarlas hacia el fondo, también podremos guiarlas por las paredes, lo que aumenta la gran complejidad de este programa.

WORDTRIS

En esta versión, las fichas que caen contienen letras. Nuestro objetivo es formar palabras "en inglés" con la cantidad de letras que se nos pidan. Comenzamos con palabras de 3 letras; y a medida que éstas se forman y "desaparecen", a una cierta cantidad pasamos de nivel (aumentando también la cantidad de letras para formarlas).

FACES...TRIS

Quizás esta sea una de las versiones más originales del juego. Aquí van descendiendo distintas partes de diferentes rostros, que debemos acomodar, hasta formar las caras completas. Al formarse desaparecen y, además de dejarnos más lugar para jugar, se nos otorga un puntaje especial por cada combinación que formemos.

TETRIS CLASSIC

Como última versión elegimos ésta, ya que es un Tetris como el original, pero al que se le incorporaron gráficos en VGA, un sonido espectacular, distintas variantes de juego (como ser competitivo, cooperativo, etc.), y, la más importante de todas, que es la posibilidad de jugar dos personas simultáneamente en una misma pantalla ("al mismo tiempo").

Como ven, de una simple idea pueden salir montones de ideas, mejores y tal vez más adictivas que la original.

BLUES BROTHERS

Este programa es un excelente arcade que nos tendrá atrapados desde el primer día que comencemos a



Wordtris

jugarlo, hasta lograr completarlo.

En esta oportunidad debemos personificar a uno de los hermanos Blue y nuestra misión es recuperar todos los instrumentos musicales que sea posible, por todos los medios que se dispongan.

Hay que tener mucho cuidado de no ser atrapados por la policía, ladrones y las ancianas a las que les molesta nuestra música.

Blue Brothers es un programa excelente que le proporcionará muchas horas de diversión; lo único que se extraña es un buen scroll. Por lo demás, impecable.



FIRE & FORGET II

De la mano de la firma TITUS llega a nuestras PCs el juego FIRE & FORGET II, un estupendo arcade lleno de acción. La historia se desarrolla en el futuro, cuando un peligroso criminal logra robar un arma nuclear muy poderosa y la esconde en una ciudad densamente poblada. La misión consiste en llegar a dicha ciudad en el menor tiempo posible; para ello contamos con un poderoso automóvil, el cual lleva un mortífero armamento, y, como si esto fuera poco, también puede volar.

Pero no sólo se trata de correr como bólido por la carretera, donde seremos constantemente atacados por los secuaces de nuestro enemigo; éstos, sin pensarlo dos veces, dispararán contra nosotros y al final de cada etapa aparecerá un poderoso camión blindado equipado con las armas más letales.

Sin embargo no todo está en contra nuestra; cada tanto aparecerán en distintos puntos de la ruta una serie de ayudas, como armas (cilindros rojos) o combustible (cilindros celestes).

Este arcade está pensado para los más chicos de la familia ya que lo simple de su argumento y su nivel de dificultad los mantendrá entretenidos junto a sus padres por muchas horas.

Los gráficos son realmente buenos tanto en VGA como en monocromo, lo mismo que el sonido y la ambientación en general. Es recomendable la utilización de disco rígido.



Facestris



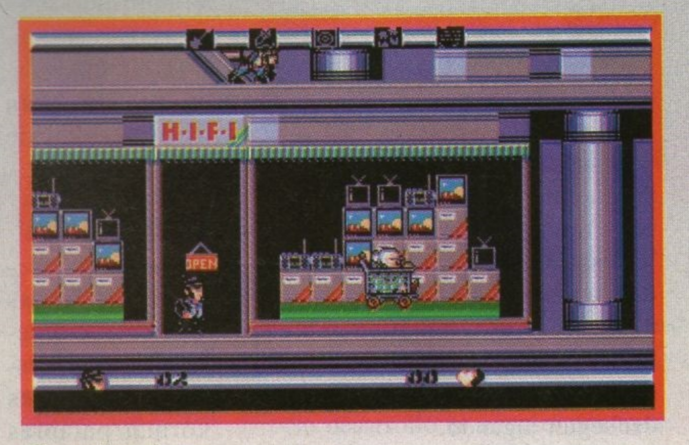
Blues brothers

FOX

Este es el nombre del simpático zorrito que, en este juego, debe pasar pantallas evitando que los malos de este arcade le resten energía (la cual es muy importante), y para ello debe utilizar todo lo que encuentra a su alrededor como botellas, cajones, etc.



Fire & Forget II



Blues brothers

En cada uno de los niveles los escenarios son totalmente diferentes y con cada nivel aumenta el grado de dificultad.

Sin lugar a dudas, y con una temática similar al del otro juego de esta compañía, PREHISTORIK, FOX nos hará pasar varias horas de buen entretenimiento.

PREHISTORIK

En este arcade debemos ir recogiendo alimentos desde helados, patas de pollo, hamburguesas y hasta una buena copa de cóctel, y también se debe golpear a los enemigos que luego servirán de alimento, como dragones, dinosaurios, fantasmas, focas y hasta simpáticos pingüinitos. Este juego consta de siete niveles.

Para capturar los animales, debe golpeárselos con el garrote o con cualquier arma que hayamos conseguido y, cuando se mareen, hay que comérselos.

El sonido es bastante bueno si se posee placa de sonido, ya que por el parlante de la computadora por momentos se vuelve un poco monótono. Permite su instalación en disco rígido y se puede usar con Hercules, CGA, EGA, Tandy y VGA.

Un pequeño truco final: al estar ubicados en el primer nivel, y pasar por una pantalla en la que debemos saltar tres pequeñas superficies de agua, arrojémonos sin miedo en la primera de ellas, y tendremos la posibilidad de recoger una gran cantidad de alimentos (no arrojarse en las otras dos).

El juego es recomendable por su nivel de adicción y sus gráficos. Un muy buen arcade para disfrutar hasta el último nivel.



Prehistorik

HISTO

Harry RESET
el "expeditivo"
¿está ud. seguro que es médico?
guión y dibujos sardá

MIRA QUIEN VINO A VISITARTE WALLY...

HOLA WALLY, ¿COMO ESTÁS?
LAS LINTERNAS ROJAS TE SALUDAN CORTO MALTES...

¿LO VÉ HARRY? DESDE HACE UNA SEMANA QUE ESTÁ ASÍ, DICIENDO INCOHERENCIAS...
YA NO SERÉ FELIZ, TAL VEZ NO IMPORTA...

¡WALLY! ¡DIME ALGO COHERENTE!
LA LONGITUD DE ONDA DE UN SONIDO QUE SE ALEJA (DIGAMOS, EL SILBATO DE UN TREN) ES MÁS LARGA (Y LA FRECUENCIA MÁS BAJA) QUE EN EL CASO DE QUE EL TREN SE ENCONTRA-RA EN REPOSO...

¡OH DIOS! ¡YA NO SOPORTO MÁS VERLO ASÍ, Y NO SABER LO QUÉ TIENE! ¡NI LOS MÉDICOS SE PONEN DE ACUERDO!
INFECCIÓN MENINGOCOCA
DISTONÍA NEURO-VEGETATIVA
NEURALGIA DEL TRIGÉMINO
CODO DE TENIS
SÍNDROME DEL TUNEL CARPIANO
DISMENO-RREA

SEÑORES... SEÑORES... CONOZCO A WALLY Y PUEDO ASEGURARLES QUE ESTE ES UN SENCILLO CASO DE PROMISCUIDAD...
¿SEXUAL?
NO, INFORMÁ TICA...

RIETA


MUCHO ME TEMO QUE SE HALLAN ANTE UN TÍPICO CASO DE INFECCIÓN POR "MICHELÁNGELO".
ERES MÍA Y TODO PARÍS ES MÍO.. Y YO SOY DE ESTE CUADERNO Y DE ESTE LÁPIZ....


ESTE VIRUS SE INSTALA EN EL SECTOR DE BOOTEO, Y AFECTA A LA F.A.T. SU MEMORIA ESTÁ COMPLETAMENTE DESORGANIZADA Y SE COMPORTA DE MANERA ERRÁTICA, NO ENCONTRANDO LAS FRASES CORRECTAS PARA EXPRESARSE COMO DESEARÍA
NO ES UN SOMBRERO SINO UN ELEFANTE DIGERIDO POR UNA SERPIENTE BOA....


PERO EN LAS TOMOGRAFÍAS NO SALIÓ NADA... TODO ESTABA NORMAL...
ES QUE EL HARDWARE NO ES AFECTADO, SOLO EL SOFTWARE. ¿ESTÁ USTED SEGURO QUE ES MÉDICO...?


PERO, ENTONCES... ¿QUE SE PUEDE HACER?...
ABORT, RETRY, FAIL?


YO LE PASARÍA EL SCAN QUE ES BASTANTE EFECTIVO EN ESTOS CASOS... NO CREO QUE HAYA QUE FORMATEARLO...


¿ERES TÚ GUYBRUSH?

HEART OF CHINA

de Dynamix

Antes de comentar esta excelente aventura de Dynamix queremos hacer una aclaración con respecto a las soluciones que brindamos de los distintos juegos interactivos.



En el puerto es donde comienza nuestra aventura

Algunos lectores amigos nos han pedido que demos solamente ayudas y no las soluciones completas para completar las aventuras.

Nuestra postura es, sin embargo, poner las soluciones completas, sugiriendo utilizarlas solamente en caso de quedar trabados en alguna parte y no poder continuar.

Dynamix ha realizado esta excelente aventura, con escenas que fueron fotografiadas íntegramente y luego digitalizadas, e incorporadas al juego para ser utilizadas como escenografía. Los protagonistas son actores verdaderos, y esto marcó el comienzo de un nuevo estilo en estos juegos interactivos.

En 1925 la señorita Kate Lomax completó su graduación en anatomía humana y medicina moderna. Comenzó a trabajar en un importante programa médico después de dos años de servicio local, y fue asignada a cuidar a los enfermos de la guerra que tenía lugar en las regiones rurales de China cercanas a Chengdu.

Su padre estaba disconforme con esta actividad; sin embargo, ella siguió adelante con esta noble profesión. Durante un año ayudó con esta medicina moderna a cientos de pobres y sufridos chinos.

Luego de una rebelión en contra del dueño de las tierras, el feudal Li Deng, ella ayudó y curó a los chinos humildes que se levantaron en contra de la opresión.

Li Deng, ofuscado, ordenó a sus seguidores que raptaran a la joven médica, así de esta manera debilitarían espiritualmente a los humildes campesinos.

Cuando el padre de la bella médica se enteró de los hechos, se comunicó con el piloto Lucky Jake Master, para que intervenga y rescate a su hija, y se la devolviera sana y salva.

Lucky sabía que el rescate no sería tán fácil y no podría hacerlo sin contar con ayuda. Entonces fue hasta el bar de Ho, en la ciudad, en busca de un ninja llamado Chi, cuya fama de invencible y astuto había trascendido las fronteras.

Cuando llega al bar y habla con el dueño, le pregunta si no conoce a



Para movernos en la ciudad debemos utilizar este simpático y típico vehículo



El señor Lomax demuestra tener un carácter muy fuerte



Lucky sabía que en ese bar podría encontrar al compañero de la aventura

un ninja llamado Chi, pero éste se niega para evitar problemas, (por el origen estadounidense de Lucky). Aunque en el momento en que le comenta que lo busca para rescatar a la joven Kate, la negativa se esfumó y a los pocos minutos el piloto estaba hablando con el ninja.

Chi había aprendido el arte ninjitsu del maestro japonés Hiroyuri Nintento, quien no estaba del todo convencido de acompañar al piloto en la búsqueda de la joven porque no quería ir en avioneta.

Lucky tomó un papel que encontró en la calle y lo comenzó a plegar hasta hacer un avión de papel y lo tiró para demostrarle que cuando planeaba la aerodinámica era segura y que no había ningún peligro si volaban en uno de verdad.

Una vez que el ninja aceptó (no del todo convencido) fueron al negocio de hierbas y ...

Es a partir de este momento que usted deberá personificar a cada uno de los personajes para poder completar esta excelente aventura.

SOLUCIONES

Salir del puerto (EXIT).
Ir a la oficina de Lomax (LOMAX).
Ir a la ciudad (TOWN).
Tomar el trozo de papel (PIECE OF PAPER).
Entrar al Bar (HO'S BAR).
Hablar con el barman (HO).
Elegir en el diálogo las siguientes opciones, respectivamente:
3, 1, 2
Luego hablar con GOON y elegir las siguientes alternativas:
1, 2, 1, 2, 1
Poner el trozo de papel en la mano de Lucky (PIECE OF PAPER ON LUCKY).
Hablar a Chi.
Tirar el avión de papel a Chi (TOY #1).
Salir del bar e ir al negocio de hierbas (HERBALIST'S SHOP)

Lucky habla con Wu.
Chi habla con Wu.



Dos elementos que lo ayudarían en su travesía: el arma y los dólares

Lucky habla con Wu.

Salir de la tienda de hierbas y hablar con Chi.

Entrar nuevamente a la tienda de hierbas (HERBALIST'S SHOP).

Luego elegir las siguientes respuestas:

2, 2, 1

Tomar el mapa (MAP).

Salir de la tienda de hierbas.

Ir al aeropuerto (AIRPORT).

Hablar con el oficial de inmigración (IMMIGRATION OFICIAL). Optar por la opción **2**.

Entrar en el avión.

Chi toma grampas de escalar (GRAPPLING HOOK), la soga (ROPE) y la barra de metal (CROWBAR).

Lucky pilotea el avión de Hong Kong a Chengdo.

Luego del vuelo buscar el lugar para aterrizar.

Chi nos aconsejará el lugar óptimo.

Al salir del avión nos encontraremos con un caminante del lugar. Chi es el que le habla.

Yuno deberá elegir por las opciones que detallamos a continuación:

1, 1, 1

Chi toma las ropas de campesino (FARMER'S CLOTHES), Chi se pone las ropas de campesino. Chi ata con la soga (ROPE) a la vaca (COW), y ambos se van hacia la fortaleza de Chengdo (CHENGDO'S FORTRESS).



El ambiente del bar no era para nada alentador

En la fortaleza Chi golpea en el portón. Cuando ingresa, se pone las ropas de ninja.

Se dirige hacia la derecha, adonde está el "mirador" (GATE HOUSE) y desde ese lugar toma las llaves (KEY-RING).

Luego se dirige al paredón izquierdo de la fortaleza.

Pone la soga (ROPE) en las grampas de escalar (GRAPLING HOOK), la arroja hacia la parte superior del paredón, y de esa manera Lucky puede ingresar.

Ambos se dirigen hacia la puerta principal del palacio (COURTYARD) e ingresan al mismo en el preciso instante en que el guardia se va a ir al comedor (DINING HALL).

Lucky toma vino de arroz (RICE WINE) y mueve la lámpara de aceite (OIL LAMP), y de allí ambos van a la cocina (KITCHEN), en donde Lucky toma dos pollos (CHICKEN #1 Y #2).

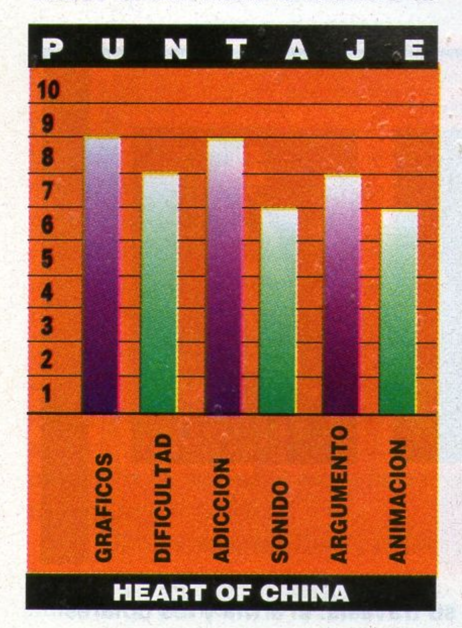
Lucky pone entonces el vino de arroz (RICE WINE) en el bebedero del perro (DOG).

Desde ese lugar se dirigen al dormitorio de la cocina (COOK'S BEDROOM).

Lucky toma el cuchillo (KNIFE) y abre la puerta del gran hall (GREAT HALL) y cierra la puerta (CLOSE DOOR LATCH).

Lucky toma el arma que lleva encima y le dispara a una de las serpientes, la otra pica a Kate.

Lucky toma a Kate sobre sus





Lucky tiene que rescatar a la hija de Lomax

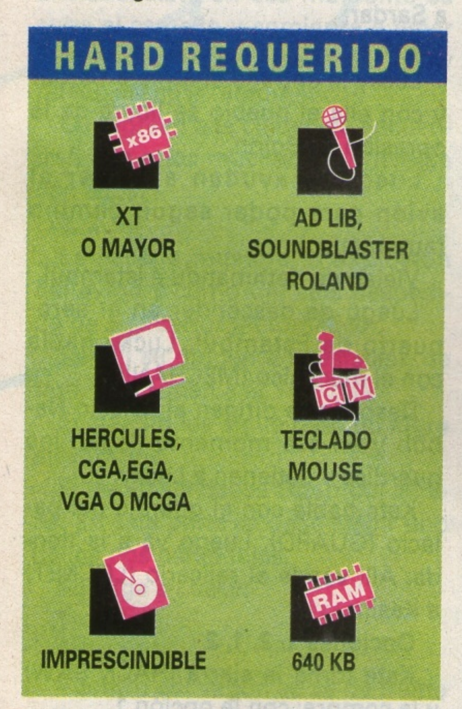
hombros y se dirige hacia el balcón (BALCONY) y toma la cuerda que amarra el cortinado (CURTAIN ROPE), atándolo al balcón.

Cuando escapan se dirigen adonde están los tanques (TANK GARAGE) e ingresan a uno de ellos.

Ya dentro pone el cuchillo (KNIFE) en la cerradura de arranque (IGNITION TANK), guarda el cuchillo (KNIFE), toma los cables y los une.

EN ESTA PARTE DEL JUEGO COMIENZA UN ARCADE QUE SE PUEDE PASAR POR ALTO

Entrar al avión (PLANE) y viajar de Chengdo a Kathmandu.



Durante el viaje observar el corazón que late en la pantalla.

El avión realiza un aterrizaje forzoso y queda colgando de una montaña.

Elegir las opciones que detallamos a continuación:

2, 2, 2, 1

Chi toca con la mano a Kate y regresa al avión, toma la frazada (BLANKET) y la lona (TARP).

Chi se cambia de ropa y sale del avión.

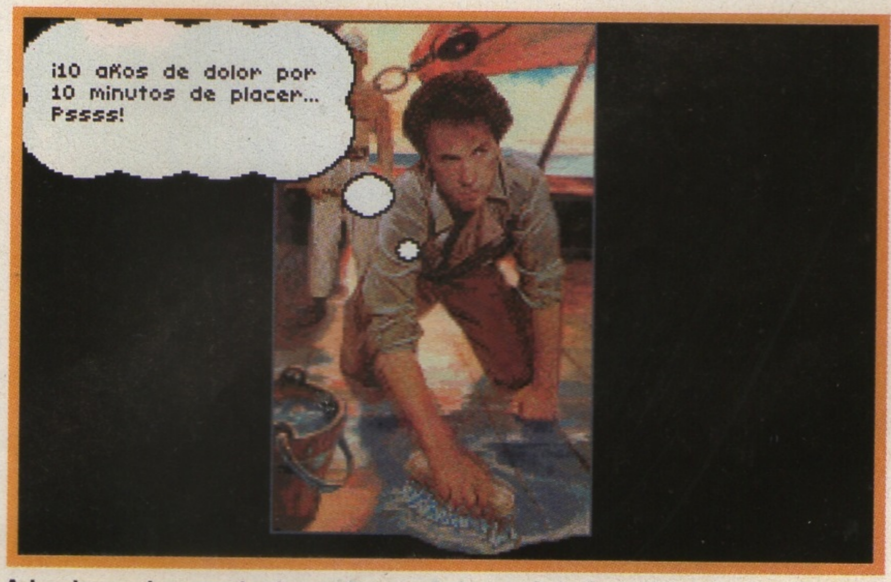
Le pone la frazada (BLANKET) a Kate, y la lona (TARP) en el fuselaje del avión, y por último le da las



Y si no presta atención ...



Y luego realmente pasarla muy mal



A Lucky no le agradará mucho el nuevo trabajo

hierbas a Kate.

Todos son rescatados por los lugareños.

En la ciudad de Kathmandu, Lucky le habla a Ana.

Las opciones son las que a continuación detallamos:



¡No los dejen escapar!

3, 1, 1, 1

Salir (EXIT).

Ir al corral (JUNK YARD), allí Chi toma la caja de cigarros (CIGAR BOX).

Lucky habla a Kubla. Decir la opción **1**.

Chi toma los palitos chinos (CHOPSTICKS) y los pone en la caja de cigarros (CIGAR BOX), le coloca las monedas (COINS) y queda hecho un carrito (TOY #2).

Le da el juguete a Kubla y éste le da la manguera (SIMPHON HOSE), Lucky la toma y se van a la oficina de correos (TELEGRAPH OFFICE).

Lucky habla con Nalini (la empleada de correos). Leen el diario y se dirigen a la taberna.

En ese lugar hablan con el barman (BARTENDER). Decirle lo siguiente:

3, 1, 1, 2

De allí se dirigen a la oficina de Bojon's (BOJON'S OFFICE) y hablan con Bojon:

3, 1



El dueño del bar teme dar alguna información

Van al Santuario del Lama (LAMA'S SANCTUARY) y hablan con el discípulo (DISCIPLE):

3

Lucky habla con el Lama. Decir lo siguiente.

3, 1

Desde aquí regresan a la oficina de Bojon's (BOJON'S OFFICE) y Lucky le vuelve a hablar a Bojon:

3, 2, 1

Lucky es detenido y Chi, cuando sale, se cambia de ropa por la de Ninja y regresa a la oficina de Bojon (BOJON'S OFFICE).

Allí logra liberar a Lucky.

Ya libres se dirigen a la taberna (TAVERN) y Lucky le vuelve hablar a Sardar:

1, 1

Lucky le entrega el arma a Sardar y con ella el pueblo se libera de la opresión de Bojon.

Luego lo ayudan a mover el avión para poder seguir camino (automático).

Viajan de Kathmandu a Istambul.

Luego de descender en el aeropuerto de Estambul, Lucky habla con el mecánico (MECHANIC).

Después se dirigen al palacio Nabob y en ese momento llegan los guardias y detienen a Lucky.

Kate habla con el guardia del palacio (GUARD). Luego va a la tienda. Allí vende el relicario (LOCKET) a Kasim.

Opciones **1, 2, 1, 2**

Kate toma la sierra (HACK SAW) y la compra; con la opción **1**.

Sale del negocio y se dirige hacia el jugador que está sentado en el piso.

Kate habla con Mohamar.

En esta parte debe jugar y ganar hasta que Mohamar no quiere apostar más.

No se puede pasar por alto. El juego es bastante simple.

Opción: **1**

Luego de ganar dinero Kate regresa a la entrada del pueblo y empuja las naranjas del carro.

Opción: **1**

Los chicos le dan una flor y Kate la toma. Después habla con el ca-

mellero (ACAYIB) y contrata uno:

1

Kate lleva el camello (CAMEL) y se dirige a la estación de tren (TRAIN STATION).

Habla con el expendedor de boletos de tren (TICKET AGENT), compra un boleto (TICKET) y lo paga con dólares:

1

Kate toma el boleto y se dirige a la parte frontal del palacio (PALACE FRONT).

Allí habla con la anciana (OLD WOMAN):

3, 1

Kate le da la flor (FLOWER) a la anciana. Kate en ese momento se sube al camello y comienza a limar los barrotes de la cárcel, y así Lucky puede escapar (automático).

De regreso a la ciudad se encuentran con unos muchachos y hablan con ellos.

2, 3

La escena muestra la explosión del avión y cómo Chi sale despedido de su interior (automático).

De allí se dirigen a la estación de tren, y se suben a él.

El ejército los sigue pero no logra alcanzarlos.

El tren viaja desde Estambul a París. En esta parte se debe elegir uno de los dos personajes.

Se elige a Lucky:

1

En el tren.

Adentro del vagón se ve de frente a Kate y ésta comienza a hablar:

1, 1, 1, 1

En esta parte viene a atacarlos quien raptó a Kate.

Es otro arcade que se puede jugar o pasar por alto.

Lucky la besa a Kate. Cuando llegan a París los recibe el padre de Kate y luego del diálogo Lucky le da un golpe de puños.

En la escena siguiente veremos a Kate y a Lucky de luna de miel en un importante hotel de París, y luego de tiempo son sorprendidos por una agradable visita...

Sergio Claudio Michini ✍



A cada paso de esta aventura no se puede dejar de lado la violencia



Darle vino al perro no es mala idea



Luego de tanto buscarlo, el ninja Chi se presenta ante Lucky











ALEJANDRO TURJANSKI (LOMAS DE ZAMORA)

Deseaba preguntarles si tienen el número telefónico del club de fans de SIERRA, que cuenta con el apoyo, si no entendí mal, de Ken Williams, productor ejecutivo de la mayoría de los juegos de esta marca, ya que desearía tener contacto con él.

PC JUEGOS: *Contestando a tu pregunta, te informamos que no poseemos el número telefónico, debido a que cuando nos enviaron la información sobre el Club SOLAG (así se llama), sólo pusieron su dirección. Esta es:*

Avellaneda 3454, Virreyes (1646) Buenos Aires

Esperamos que te sea útil y puedas asociarte.



JAVIER (CAPITAL)

Les comento que tengo el Indiana Jones y la Ultima Cruzada, de Lucas Arts, pero no es la misma que comentan ustedes en su revista, ¿qué puedo hacer, pues no logro resolverlo?

Además quisiera que me explicaran qué son los "Windows".

PC JUEGOS: *De este juego Lucas Films sacó dos tipos distintos: uno es el arcade y el otro es la aventura, la que en su primera versión sólo contemplaba las tarjetas hasta EGA; luego la misma versión salió para las tarjetas VGA exclusivamente, y más tarde, cuando este programa llegó a España, lanzaron la versión en castellano.*

En cuanto a Windows, Microsoft mismo considera que es un sistema operativo, ya que tiene planificado en futuros lanzamientos sacar a la venta el D.O.S. y el Windows juntos en un solo paquete, pero hasta el momento es solamente un "entorno operativo", esto quiere decir que sobre el D.O.S se instala este sistema que, como su nombre lo indica, significa "ventanas"; éste nos permite activar distintos programas en cada una de ellas y, para que estos programas funcionen juntos, debemos poseer una 80386. En el caso de poseer una 80286, podremos utilizar los programas de a uno, y en ambas máquinas disfrutar de un entorno gráfico digno de destacarse.

Desde el Windows podemos ejecutar programas para D.O.S., y por supuesto programas para Windows, no pudiéndolo hacer en sentido inverso, es decir, desde el D.O.S. utilizar programas para Windows.



MARIANO FEDERICO (MAR DEL PLATA)

En el juego Indiana Jones y la Ultima Cruzada, no puedo ver el diario del Grial, escribo "mirar diario del grial" y me responde "es un paquete de mi padre", y no me lo muestra.

PC JUEGOS: *Lo que está sucediendo es que estás utilizando un programa que no es original, por lo que no podemos ayudarte. Lucas Arts introdujo en este programa una doble protección, en la cual, si la clave inicial era burlada, durante el juego no nos dejaría acceder al libro de nuestro padre y, de este modo, nos impediría continuar con la aventura.*



ISRAEL LAURIENTE (SAN MARTIN)

Soy fanático de PC Juegos y con mi hermano Marcos quisiéramos plantearles algunas dudas:

1- ¿El Heart of China es para VGA, disco rígido o algún elemento en especial?

2- ¿Qué juegos nos pueden recomendar de Lucas Arts o Sierra?

PC JUEGOS: *La versión original del Heart of China era para VGA solamente, pero más tarde la sacaron para las demás placas de video, y últimamente han hecho una nueva versión para todas las placas, y en castellano.*

Sinceramente nos resulta muy difícil recomendar un juego de Lucas o Sierra, debido a que todos son muy buenos; nosotros estimamos que por el solo hecho de que tengan el emblema de estas compañías está asegurada la calidad de los mismos; hasta el momento estas empresas jamás nos han defraudado y esperamos que no lo hagan nunca.



ARIEL SVARCH (CAPITAL FEDERAL)

Estuve probando las recomendaciones y trucos que publicaron en el número 4, para el juego "Leisure Suit Larry 1" y tengo una pregunta para hacerles: ¿Cómo se juega a las cartas en el casino?

Además me gustaría saber si van a publicar las soluciones del Monkey Island 1. Espero su respuesta.

PC JUEGOS: *El juego que debes jugar en el Larry 1, es sencillamente póker. Se debe apostar como en el juego real. Con respecto a las soluciones del Monkey Island 1, te decimos que van a salir en uno de nuestros próximos números.*



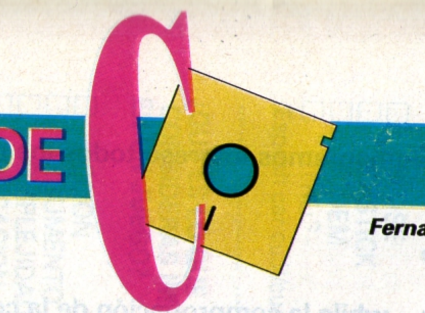
FEDERICO DOMINGUEZ (CAPITAL FEDERAL)

Cuento con una 386, y acabo de adquirir el Indiana Jones y the Fate of Atlantis, pero cuando lo cargo, aparece el mensaje: "Necesita 26 K más de memoria". Todo está bien hasta que llego a la isla de Tikal. ¿ Podrían decirme cuánta memoria necesita este juego en KB, y cuál es la solución?. Otra duda: ¿La memoria que necesita la VGA consume la memoria de la computadora o viene memoria con la correspondiente plaqueta? Gracias.

PC JUEGOS: *Para ejecutar este programa es recomendable sacar todos los programas residentes del sistema operativo, para lograr un mayor espacio o bytes libres en la memoria base de la máquina. Recordamos que ésta es de 640 KB. Otra de las posibilidades es hacer un diskette booteable y arrancar la máquina desde el drive A. Para hacerlo debés tomar un diskette que no utilices y poner: FORMAT A:/S y de esta manera tendrás tu diskette booteable.*

Con respecto a la segunda pregunta, la placa VGA ya viene provista de memoria RAM, por lo tanto no necesita utilizar la del sistema.

CURSO DE C



Fernando Jorge Riccio

INSTRUCCIONES DE ITERACION

Bucle while

La instrucción **while** nos permite ejecutar repetidamente una serie de instrucciones en tanto se verifique una determinada condición. La sintaxis general de **while** es:

```
while (expresión)
      instrucción
```

En un bucle **while** la condición se comprueba antes de ejecutar la instrucción, por ende es posible que la instrucción no sea ejecutada nunca (en caso de que la condición fuese falsa antes de la instrucción **while**).

La instrucción asociada al bucle **while** (que puede ser una instrucción compuesta) será ejecutada tantas veces como sea necesario para que la expresión se haga falsa, punto en el cual finalizará la ejecución del bucle.

Es de notar que, si por algún motivo el resultado de la expresión nunca se hace falso, el bucle continuará ejecutándose indefinidamente.

Por ejemplo:

```
int numero;
main() {
      numero = 0;
      while (numero < 100) {
            numero++;
            printf("%4d\n",numero);
      }
}
```



```
      j = 0;
      printf("Tabla del %d\n———\n",i);
      do {
         j++;
         printf("%2d x %2d = %3d\n",i,j,(i * j));
      }
      while(j < 10);
      printf("\n");
   }
   while(i < 10);
}
```

Instrucción for

La instrucción **for** permite resumir un bucle en una instrucción. Este bucle está formado por una variable que actúa como contador a la cual se le asigna un valor inicial y se comprueba un valor que determinará el fin de la ejecución del bucle, y además el incremento con que se actualizará el contador en cada una de las iteraciones o ciclos. Esta instrucción existe en casi todos los lenguajes de programación de alto nivel, pero la diferencia es que en el C esta instrucción es más general.

Por ejemplo, si tenemos un bucle **while** como el siguiente:

```
i = 1;                  /* imprime los números enteros */
while (i <= 10) {       /* del 1 al 10.                */
  printf("i = %d",i);
  i++;
}
```

o con el bucle **do .. while**:

```
i = 1;                  /* imprime los números enteros */
do {                    /* del 1 al 10.                */
  printf("i = %d",i);
  i++;
}
while (n <= 10);
```

podríamos reemplazarlo con la instrucción **for** por:

```
/* imprime los números enteros del 1 al 10 */
for (i = 1; i <= 10 ; i++)
  printf("i = %d",i);
```

la sintaxis general de la instrucción for es:

```
for (expresión1; expresión2; expresión3) [instrucción];
```

Por supuesto la instrucción puede ser una instrucción compuesta. La sintaxis de la instrucción for vista en un bucle while sería:

```
expresión1;
while(expresión2) {
  instrucción;
  expresión3;
}
```

Las tres expresiones mencionadas en la sintaxis general son:
EXPRESION 1: establece las condiciones iniciales para la ejecución del bucle.
EXPRESION 2: establece la condición de fin de ejecución del bucle.
EXPRESION 3: actúa modificando el valor de la variable de control que se verifica en la expresión 2.
En los bucles for en los lenguajes como el PASCAL o el BASIC sólo se pueden incrementar contadores y verificar sus valores finales, en cambio en el C las tres expresiones no necesariamente deben guardar relación entre sí, por ejemplo, un bucle típico en PASCAL sería:

```
for i := 1 to 10 do
  Writeln("i = ",i);
```

en BASIC:

```
10 FOR i = 1 TO 10 STEP 1
20 PRINT "i = ";i
30 NEXT i
```

en C:

```
for(i = 1; i <= 10; i++)   printf("i = %d",i);
```


En este ejemplo habremos impreso todos los números enteros del 1 al 100.

Bucle do .. while

En el bucle do .. while la comprobación de la condición se realiza al final del mismo. Como la condición se comprueba al final, el bucle será ejecutado al menos una vez aunque la condición sea falsa antes de comenzar a ejecutarlo. La sintaxis general de esta instrucción es:

```
do
     instrucción
while (expresión);
```

El bucle será ejecutado hasta que la condición se haga falsa. Si realizamos el ejemplo anterior con la instrucción do .. while:

```
int numero;

main() {
    numero = 0;
    do {
        numero++;
        printf("%4d\n",numero);
    while(numero < 100);
    }
}
```

Es de notar que si a la variable numero le hubiésemos asignado el valor 100, el bucle do .. while se hubiera ejecutado una vez y habría impreso el valor 101, lo cual no hubiera ocurrido con la instrucción while.

```
/* Impresión de las tablas de multiplicar */

int i,j;
main() {
 i = 0;
 do {
   i++;
```

ENCUESTA
Para conocernos mejor
PC Juegos Nº 8

Completá y envianos esta página por correo, fax o traela personalmente. Tus respuestas nos ayudarán a realizar una PC JUEGOS más divertida.

COMPUTADORA QUE USAS:

- ☐ 8086
- ☐ 80286
- ☐ 80386 SX
- ☐ 80386 DX
- ☐ 80486
- ☐ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PLACA DE VIDEO:

- ☐ HERCULES
- ☐ CGA
- ☐ EGA
- ☐ VGA
- ☐ SVGA

PLACAS DE SONIDO

- ☐ NINGUNA
- ☐ ADLIB
- ☐ ADLIB PRO
- ☐ SOUND BLASTER
- ☐ SOUND BLASTER PRO
- ☐ OTRAS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PERIFERICOS QUE USAS:

- ☐ MOUSE
- ☐ JOYSTICK
- ☐ MODEM
- ☐ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

¿QUE ES LO QUE CONSIDERAS IMPORTANTE EN UN JUEGO?

- ☐ ACCION
- ☐ ARGUMENTO
- ☐ COMPLEJIDAD
- ☐ EDUCACION
- ☐ ENTRETENIMIENTO
- ☐ SONIDO
- ☐ FACILIDAD DE USO
- ☐ GRAFICOS
- ☐ REALISMO
- ☐ ORIGINALIDAD
- ☐ DEDUCTIVO

¿QUE TIPOS DE JUEGOS TE AGRADAN?

- ☐ ARCADE
- ☐ AVENTURA
- ☐ SIMULADOR
- ☐ ESTRATEGICO
- ☐ TABLERO
- ☐ INGENIO

¿TENES O PENSAS ADQUIRIR ALGUNA OTRA COMPUTADORA O CONSOLA? ¿CUALES?

- ☐ NINTENDO
- ☐ SEGA
- ☐ COMMODORE AMIGA
- ☐ OTROS

(Especificar cuál/cuáles)

....

PARA ADQUIRIR UN JUEGO: ¿QUE TE DECIDE PARA HACERLO?

- ☐ NOTAS EN REVISTAS
- ☐ PUBLICIDAD EN REVISTAS
- ☐ RECOMENDACIONES

¿COMO SUPISTE DE PC JUEGOS?

- ☐ Publicidad

(Especificar cuáles)

....

....

- ☐ Recomendación
- ☐ Quiosco
- ☐ Otros

....

¿CUANTAS PERSONAS, INCLUYENDOTE A VOS, LEEN TU EJEMPLAR DE PC JUEGOS?

....

TU JUEGO PREFERIDO ES:

....

....

LA SECCION QUE MAS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

LA SECCION QUE MENOS TE AGRADA DE PC JUEGOS ES:

....

....

ME GUSTARIA QUE EN LOS PROXIMOS NUMEROS INCORPORARAN COMENTARIOS SOBRE:

....

....

....

COMENTARIOS SOBRE PC JUEGOS:

....

....

....

OTRAS REVISTAS DE JUEGOS QUE LEES SON:

....

....

....

OTRAS REVISTAS VARIAS QUE LEES SON:

....

....

....

OTROS USOS QUE LE DAS A LA COMPUTADORA SON:

....

....

¿CUANTAS HORAS SEMANALES USAS LA COMPUTADORA PARA JUGAR?

....

PROGRAMA DE RADIO QUE ESCUCHAS:

....

PROGRAMA DE TV QUE VES:

....

DATOS PERSONALES

EDAD ....

SEXO ....

ESTUDIOS ....

OCUPACION ....

RANKING

PARTICIPA EN NUESTRO RANKING TELEFONICO

Llamá, votá por tu juego preferido y dejá tus datos, nombre y apellido, teléfono o dirección; así participarás en el sorteo mensual de dos juegos originales.



Dejá tu mensaje al 954-1780

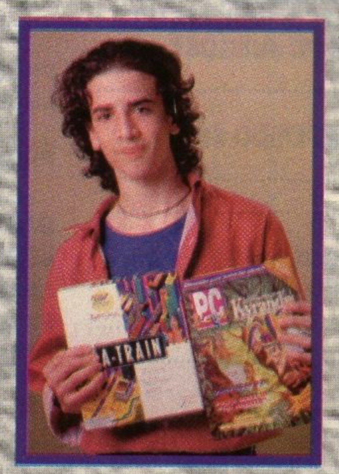
Ranking PCJ 8	Ranking PCJ 7	Juego
1	1	*Monkey Island II*
2	3	*Indy Jones & The Fate of Atlantis*
3	6	*Wolfenstein 3D*
4	5	*King Quest V*
5	14	*Wing Commander II*
6	17	*Out of this World*
7	12	*Larry V*
8	4	*Prehistorik*
9	2	*Prince of Persia*
10	7	*Fascination*
11	—	*Guy Spy*
12	9	*Stunts*
13	13	*F 15 II*
14	16	*Willy Beamish*
15	—	*The Dagger of Amon Ra*
16	18	*Dragon's Lair III*
17	19	*Fox*
18	—	*Darkseed*
19	20	*Supaplex*
20	—	*Ultima Underworld*

GANADORES DEL MES

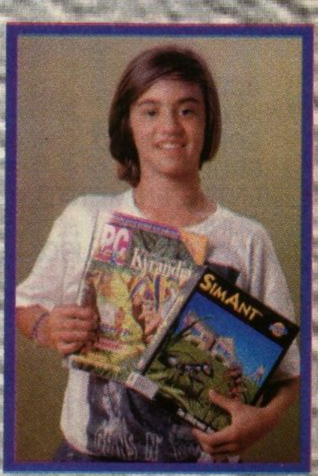
Paola Pañoletti
Capital

Sebastian Luisini
Buenos Aires

Estos son los felices ganadores de nuestro concurso con sus correspondientes premios.



◆ Gonzalo Quintas



Gustavo Schuinta ◆

PróxIMO NúMerO



SOLUCIONES PARA "THE SECRET OF MONKEY ISLAND 1"

CURSO DE "C" ROLLING ROBIN HARDWARE ZELIARD